SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE



LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS AVRIL 89 N°57 - 22F

JOUEZ SEUL !

réussites, casse-tête, aventure-solo et jeux micro... mais aussi wargames et jeux de société! tout pour jouer en solitaire.



MICRO: EXPLORA II, L'ODYSSEE DE L'ESPACE TEMPS

BANC D'ESSAI: LA FUREUR DE DRACULA

UN WARGAME INEDIT EN ENCART: LES BLEUS, LES BLANCS, LES CHOUANS

160FB/6.50FS/600Ptas/450Esc/22Dh/2 200Dt/$can4.25




JOUEZ
LES
MAD MAX!

SOMMAIRE

Wargame: Les Bleus, les Blancs, les Chouans (p.47)



Echecs: une carrière éphémère, Paul Morphy (p. 78)

Microstar: Explora II (p.68)



Couverture: dessin Claude Lacroix

LE JOURNAL DE JESSIE



LES LETTRES ET LE DEBAT SONT OUVERTS

Je vais encore faire ma râleuse! Je vous avais promis un journal de Jessie plus étoffé. D'accord, d'accord, je ne reviens pas là-dessus. Je l'ai dit! Mais vous ne vous imaginez tout de même pas que j'allais tout faire toute seule. Et vous, vous n'êtes rien qu'une bande de paresseux. Voyons un peu...

Les enveloppes. Alors là, bravo. C'est formidable, j'en reçois tout plein de superbes. Mais ce n'est pas parce que j'en ai publié cinq dans le dernier numéro que je vais faire ça à chaque fois. Sûrement pas. Il y aura "l'enveloppe du mois" et c'est tout! Vous n'avez qu'à vous défoncer pour être le meilleur. Ce mois-ci, c'est Bernard Portier, de Drancy, qui, avec l'enveloppe ci-dessous, remporte la palme... et l'abonnement d'un an (onze numéros!). Il le mérite, non? Allez, exceptionnellement, je récompense aussi Frédéric Violette de La Ravoire... Mais pourtant je n'ai retrouvé que le timbre!

Mais je ne suis qu'une boîte aux lettres! Je sais lire, aussi... Et c'est bien gentil de m'envoyer de belles enveloppes, mais ça serait encore mieux s'il y avait quelque chose dedans.

Un petit jeu, un petit casse-tête... et même un petit dessin. Ces derniers temps, c'est le vide complet. Allez, au boulot!

Et le pire, c'est le courrier. Je vous avais suggéré de m'écrire de vraies lettres. Que je publierai. Oui... à condition qu'elles ouvrent un débat... quoaa! Bien sûr, je lis avec la plus grande attention (mais si...) vos petites récriminations personnelles: "*Je joue au 421 bridgé, et vous devriez y consacrer une rubrique régulière*" ou encore "*Je suis passionné par les JDRGNS (les jeux de rôles grandeur nature en solitaire) et j'aimerais que vous publiiez des scénarios*" Je note, je note... Mais ça n'intéresse pas forcément les petits copains!

Et des fois, vous n'auriez pas des idées, des opinions? Pas sur moi (je sais, je suis la plus belle...) mais sur les jugements de la revue ou sur les jeux eux-mêmes.

Nous avons descendu en flammes un nouveau jeu? Vous n'êtes pas d'accord? Ou l'inverse. Di-tes-le! Vous savez ce que j'aimerais? C'est de pouvoir publier dans chaque numéro deux lettres, une pour, une contre. Sur un jeu, un type de jeu, une manifestation... Et pas "c'est géniaaaal" contre "c'est nuuul". Avec vos arguments. Pour faire avancer le machintruc.

Tenez, par exemple. Dans le n°56, nous avons écrit (encadré page 46 "Mais est-ce bien un jeu de rôle?") quelque chose comme "*un jeu de rôle est un jeu où les joueurs jouent le rôle d'un personnage*". J'avais prévenu les copains: "*Vous allez voir comme on va se faire engueuler. Les revues savantes ont dit qu'un jeu de rôle, c'était un jeu où il y avait un meneur de jeu, debout à une extrémité de la table, légèrement penché en avant, dialoguant avec plus de quatre mais moins de cinq joueurs tenant dans la main gauche un dé à 17 faces gris argenté*". Vous savez quoi? Rien! Pas une insulte, pas la moindre lettre lourdement chargée d'ironie (si, une, d'un confrère de l'étage du dessous. Mais ça compte pas, lui, il achète pas *J&S*, il l'a gratuitement)...

Remarquez que je n'ai pas non plus reçu de messages d'encouragement du style "c'est ben vrai, ça..." Vous n'avez pas d'opinion sur le sujet? Alors, sur un autre, peut-être?

AH, AH

J'espère tout de même que vous aviez trouvé la solution du problème-piège (à la rigueur mathématique douteuse, j'en conviens) proposé par Max Boulesteix.

Quelle est la valeur de

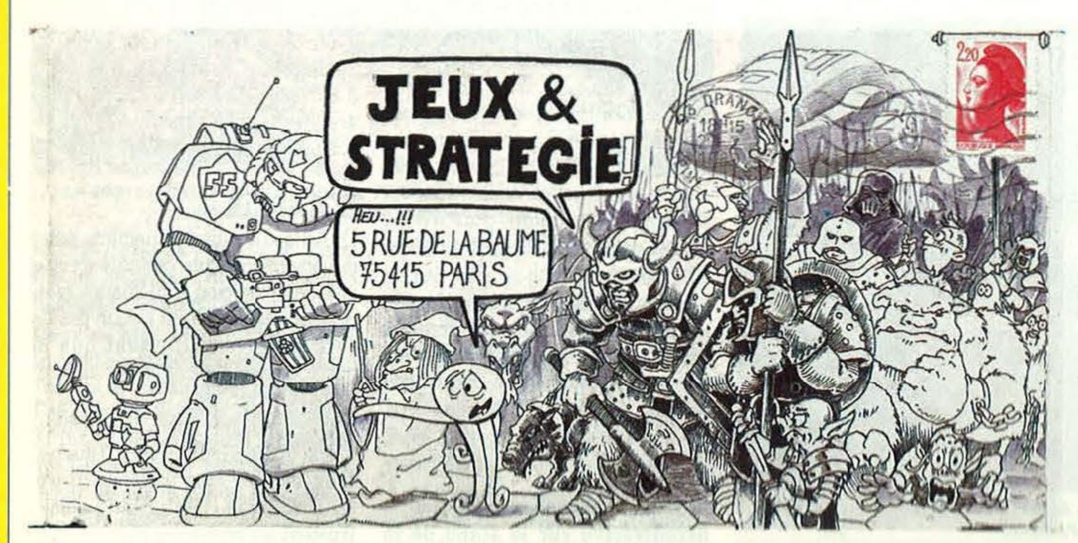
U = (x-a) (x-b) (x-c)... (x-y) (x-z)?

Eh bien, pour les pas rapides à la détente, je signale que l'antépénultième (avant-avant-dernier! Illettrés en plus?) terme n'est autre que (x-x) qui bien sûr, vaut zéro. Donc U, dont un des facteurs est égal à zéro, est donc nul, lui aussi (suivez mon regard!).

Dans la série "Un rien m'amuse" ce casse-tête (?) de Denis Serra de Porto-Vecchio.

"J'ai dans ma poche deux pièces de monnaie françaises actuelles. Le total de leurs valeurs est 15 francs. Mais l'une d'elles n'est pas une pièce de 5 francs! Comment est-ce possible?"

Allez, je vous laisse réfléchir. Et vous avez intérêt... c'est tellement facile que je ne vous donnerai pas la solution!



ROLISTE?

Vous avez commencé à répondre à un petit sondage: Comment appeler un "joueur de jeux de rôle".

Premier résultat, vous préférez nettement *rôliste* à *rôleur*. Je suis bien d'accord avec vous. Mais j'aurais tout de même apprécié des propositions plus originales ou plus élégantes. Je vous livre tel quel tout ce que j'ai reçu: *rôleuriste, rôlisteur, jeurôleur, jeurôliste, jourôleur, jourôliste*, le tout de Pierre Pribac de La Colle/Loup et *rôludiste* et *ludopartiste* (intellectuel, non?) de Vianney Dequiedt de Versailles. Euh... j'ai l'impression que le débat reste ouvert!

CANNES: PLUS DE 4 000 JOUEURS!

S'il est difficile, dans une manifestation à l'entrée libre, de compter les visiteurs (plusieurs dizaines de milliers), on peut en tout cas dénombrer les participants aux différentes compétitions. Et ce chiffre est certainement plus impressionnant. Ce sont, en effet, plus de 4 000 joueurs qui ont poussé le bois, tapé le carton ou placé les lettres chères.

Sans aucun doute un record mondial pour ce quatrième Festival international des jeux qui se déroulait du 17 au 26 février dans le célébrissime Palais des Festivals.

Comme les années précédentes, bridgeurs, joueurs d'échecs et scrabbleurs formaient le gros de la troupe, mais la lecture des résultats suffira à prouver qu'ils n'étaient pas seuls.

On remarquera l'arrivée en force du skat ainsi que celle, plus discrète mais plus diversifiée des "nouveaux jeux": jeux de rôle Grandeur Nature, jeux historiques. Les joueurs "classiques" ont ainsi pu assister, intrigués, à une Murder Party dans les salons du prestigieux Magestic ou aux tournois de wargames avec figurines. A noter un petit nouveau parmi ces "jeux de l'esprit": le billard.

Côté animation, clubs et fédérations proposaient tous leurs services au public, avec une efficacité... diverse.

Mais qu'il nous soit permis, à titre personnel, d'attribuer une double Jessie d'Or de l'animation à l'auteur interprète de cache-cache, un spectacle fantastique d'initiation aux échecs pour les tout petits (quoique nous ayons vu des grands...) et à l'infatigable démonstrateur de dames sur son jeu géant, véritable vedette du public de ce Festival.

Quant aux résultats, parmi les innombrables compétitions, en voici "quelques-uns" parmi les principaux!

ECHECS

Alors que la GMA, l'Association des Grands Maîtres, profitait de son congrès pour laisser éclater ces dissensions (voir page 6 l'article de Thierry Paunin), on pouvait assister à ce qui restera peut-être l'une de ses dernières manifestations. Un "Tournoi des Générations"opposant les noms prestigieux de gloires confirmées à quelques "jeunes loups": l'Indien Viswanathan Anand, l'Anglais Michaël Adams et, côté français, Olivier Renet, Joël Lautier et le "local" Gilles Mirallès. Face à eux, une équipe de "vieux", constituée de deux anciens champions du monde soviétiques, Boris Spassky et Mikhaïl Tal entourés du Suédois Ulf Andersson, du Danois Bent Larsen et du Hongrois Istvan Csom. Chaque joueur d'une équipe devait rencontrer deux fois chacun des joueurs de l'autre.

Belle occasion pour nos "espoirs" de réaliser une norme de Grand Maître. Hélas, ils finirent loin du compte. Joël Lautier décevait une nouvelle fois en perdant cinq parties et en n'obtenant que cinq nulles (Tal, Csom, Spassky, Andersson et Miles, qui dans la deuxième moitié du tournoi remplaçait Tal, une nouvelle fois éloigné des échiquiers à cause d'ennuis de santé). Olivier Renet marquait un point de plus grâce, notamment, à une victoire sur Larsen, et c'est finalement le Cannois Mirallès qui, sur son terrain, se révélait le meilleur Français avec 4 points sur 10. Le jeune Anglais Michael Adams faisait mieux avec 5 points, mais c'est surtout l'Indien Anand qui impressionna en terminant avec 6,5 points et une seule défaite contre Andersson. Ce qui n'a rien de déshonorant tant le Suédois domina de sa force tranquille ce tournoi. Invaincu, il marquait 5,5 points sur les six premières parties, terminant en roue libre avec quatre nulles. Finalement, les "vieux" l'emportaient 28,5 contre 21,5: Andersson 7,5; Csom 6; Spassky 5,5; Larsen 5 et Tal-Miles 4,5.

Pendant ce temps, un très fort Open (réservé aux plus de 2 000 Elo) réunissait cent treize joueurs parmi lesquels soixante-cinq avaient un classement international, dont huit Grands Maîtres et dix-sept Maîtres Internationaux.Quatre joueurs se partageaient la première place avec 7/9: l'Américain Benjamin, le Soviétique Dorfman, le Yougoslave de Cannes Ivkov et son compatriote Samovosjka qui, après avoir subi deux défaites dans les trois premières rondes, profita du système suisse pour aligner les points sans rencontrer de ténor. Avec 6,5 on trouve le Bulgar Dontchev, l'Anglais Kosten, le champion des Etats-Unis Wilder, le Yougoslave Klaric et le premier Français, Aldo Haïk.

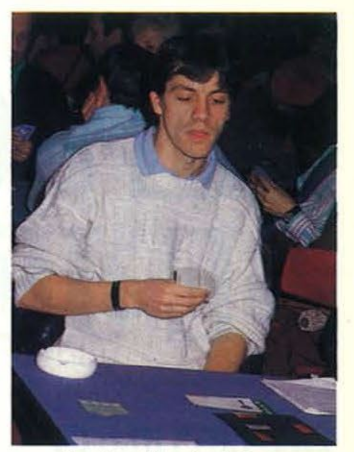
L'Open B, réservé aux moins de 2 100 Elo, était complètement dominé par le Yougoslave Robert Loncar qui avait dû se tromper de tournoi!



Tournoi des Générations:le Suédois Andersson impérial, face à Mirallès, meilleur Français.

BRIDGE

Ambiance plutôt sympathique et décontractée sur le stand de la Fédération Française de Bridge: chaque jour des élèves de Cannes et de sa région sont venus s'initier au Minibridge dans le cadre scolaire. Un challenge intercollèges a vu la victoire des élèves de Vence sur ceux des Vailergues de Cannes.



Le champion des lettres, Michel Duguet, converti au bridge.

Succès aussi pour le Bridgevision où plus de mille spectateurs ont assisté à la défaite des Françaises face aux Danoises par 83 à 41. L'acteur Michel Constantin qui commentait ce match a été très impressionné par la prestation des Scandinaves.

A noter la progression de la participation aux tournois avec plus de mille trois cents joueurs dans la semaine. Voici les résultats:

Individuel:	Patton:
1. M. Dunan	1. M. Miara
2. M. Salmon	2. M. Conte
3. M. Nectoux	3. M. Tintner
4. Mme Sonder	4. Mme Zuccarelli
5. M. Abiker	5. M. Damiani

Mixte:
1. Mmes Zuccarelli-Buchel
2. Mmes Dumon-Solari
3. Mmes Berenger-Albizatti
4. M. Mme Mouttet
5. Mmes Cohen-Vial

Open:
1. Mrs Negrel-Ghrenassia
2. Mrs Solari-Palau
3. Mrs Rey-Bernardini
4. Kowalski-Oppenheim
5. Roudinesco-Delmouly

SCRABBLE

Difficile d'évaluer le nombre exact de joueurs puisque certains d'entre eux ont participé à plusieurs compétitions. Mais on ne risque pas de se tromper en affirmant que la barre des cinq cents a été allègrement franchie.

A noter les trois cent quatre-vingt-deux participants au Tournoi Individuel en cinq parties. Ici, pas de révolution, les "grands noms" trustent les premières places:

1. Bellosta, 4 385/4 445; **2.** Bloch, 4 383; **3.** Vigroux, 4 378; **4.** Pluven, 4 372; **5.** Duguet, 4 357 (Eh oui, Duduche se préoccupe à présent davantage de bridge!); **6.** Lahmi, 4 330...

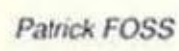
Dans le tournoi par paires, cent treize équipes s'affrontaient. Lahmi-Momal, l'emportent (1 900/1910) devant Del-Chan Pao, Battin-Caro, Delumeau-Maniquant, Bautier-Lachaud et Lormant-Bloch.

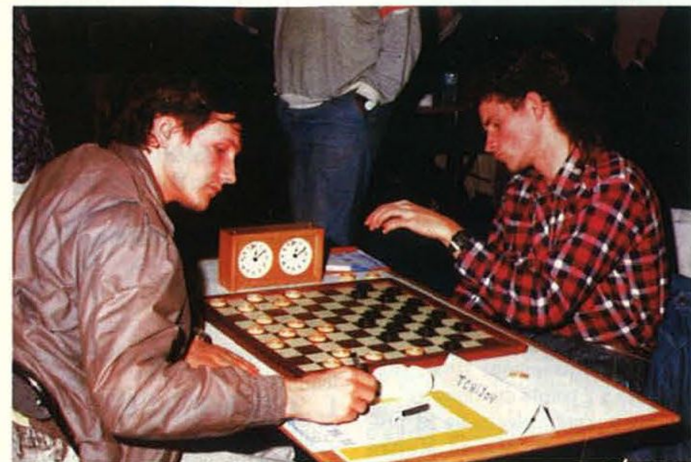
Plus spectaculaire, cent vingt-huit joueurs s'étaient aventurés dans le tournoi de Scrabble Blitz (1 minute/coup). Il voyait la victoire de Bloch (1 578/1 617) devant Treiber, Lachaud, Battin, Lahmi et Ferrari (2e série!)

Comme d'habitude, c'était en partie libre que l'on voyait les plus belles surprises. La 4e Coupe de France n'échappait pas à la tradition et l'on vit nos collaborateurs Hannuna et Caro disparaître dès les 16e de finale et Bloch et Bellosta échouer dans les 8e. La finale était remportée par Brigitte Battin face à Pucheault, Géreau battant Mangin pour la 3e place.

DAMES

Plateau fabuleux pour deux compétitions du plus haut niveau. Tout d'abord la Coupe du monde par équipe de zone. Six équipes de quatre joueurs s'y affrontaient:


Patrick FOSS



Le champion du monde de dames, Tchizov (à droite) remporte l'Open nternational. Ici face au Français Bonnave.

Europe A, B et C; Amérique, Pays-Bas et surtout URSS qui faisait figure d'archi-favori.

Qu'on en juge. Elle alignait, derrière le champion du monde en titre Tchizov, les prestigieux Gantwarg, Baliakine et Valneris. Et pourtant, ce furent les outsiders hollandais qui l'emportèrent largement, marquant 34 points sur 40 possibles. Il faut dire que l'équipe était tout de même constituée de Clerc, Van der Wal, Jansen (qui marqua 10 points sur 10!) et Wesselink. L'europe A (avec le Français Bonnave) terminait à la troisième place, à égalité de point avec l'Amérique.

La plupart des Néerlandais ayant dû quitter Cannes après la Coupe, les Soviétiques trustaient les premières places de l'Open international qui suivait.

Classement: 1. Tchizov (URSS) 11; **2.** Gantwarg (URSS) 10; **3.** Valneris (URSS) 10; **4.** Korenievski (URSS) 9; **5.** Baliakine (URSS) 9 suivi, avec le même nombre de points, des Français Nimbi et Bonnave qui se payaient tout de même le luxe de terminer devant Van der Wal.

Dans l'Open national, honneur aux dames, c'est Madame Barras de Dijon qui l'emportait devant Pestour de Nice.

BACKGAMMON

Cent trente joueurs venus de toute l'Europe pour "envoyer le videau!" Toujours un tournoi prestigieux (2 500 francs d'inscription et 80 000 francs au premier), mais également, cette année, un tournoi "*intermediate*" pour les bourses modestes (ou les cardiaques) accessible pour 650 francs.

Le tournoi principal ou "championnat" voyait la promesse d'une finale grandiose: Philippe Marmorstein contre Gérard Duguet-Grasseur. Mais les deux joueurs décidaient de ne pas jouer et de partager les prix avec juste une petite prime au vainqueur d'...un lancer de dé! A ce petit jeu, c'est Marmorstein qui l'emporta.

L'*intermediate* fut remporté par Paul Chomicki devant Dario Detoffoli.

A noter, que pendant toute la durée du Festival, des parties libres (ce qui ne veut pas dire désintéressées!) se déroulaient chaque soir dans les salons du célèbre palace "Le Majestic". Parmi les plus assidus, les joueurs... d'échecs! Ne vit-on pas un soir, quatre Maîtres Internationaux lancer les dés sous les jeux attentifs d'un Grand Maître!


photos Catherine Jaeg

Match en bridgevision: les Françaises Colette Lise (à gauche) et Elizabeth Delor (en face) écrasées par les Danoises.

SKAT

Décidément, le jeu de cartes de l'Est affirme sa vocation internationale en s'imposant comme l'un des grands classiques de ce Festival. Près de cent vingt joueurs (Français, Allemands, Italiens et Belges) ont participé cette année aux épreuves.

En Coupe d'Europe des Clubs, l'équipe de Diemeringen (67) s'est imposée devant Schwanstetten (RFA).

C'est l'Allemand Pasch qui remporte le premier championnat d'Europe en duplicate devant le Strasbourgeois Klinghammer, président du Skat-Club de France qui s'adjuge d'autre part le titre de champion de France devant de Tinseau, un Français de Berlin et Fettig, de Mulhouse. Quant au Grand Prix de Cannes, il est revenu à Spravel d'Eschau (67) devant de Tinseau qui réalise la meilleure performance sur l'ensemble des tournois.

BELOTE

Plus de cent participants au Challenge de Cannes en quatre séances.

Classement final: 1. Etienne; **2.** Biava; **3.** Vial; **4.** Louveau; **5.** Laas...

ET MEME... YAM!

Eh oui, c'est bien le Yam's, comme nous préférons l'appeler ou le Yahtzee, comme le nomme un éditeur, qui organisait son premier championnat de France. Et c'est évidemment notre spécialiste des "jeux de bistrot" (voir *J&S* n°49), Richard Lewy, qui s'adjugeait ce titre qui fleure bon le pastaga.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Vif succès pour les tournois scolaires de ce jeu souvent considéré comme l'apanage du 3eâge!

Du CM1 à la 3e, plus de 70 élèves participaient à la compétition. A noter le beau doublé familial de Nathalie et David Luchard, d'Aiglun, qui l'emportèrent respectivement dans les catégories CM1 et 6e.

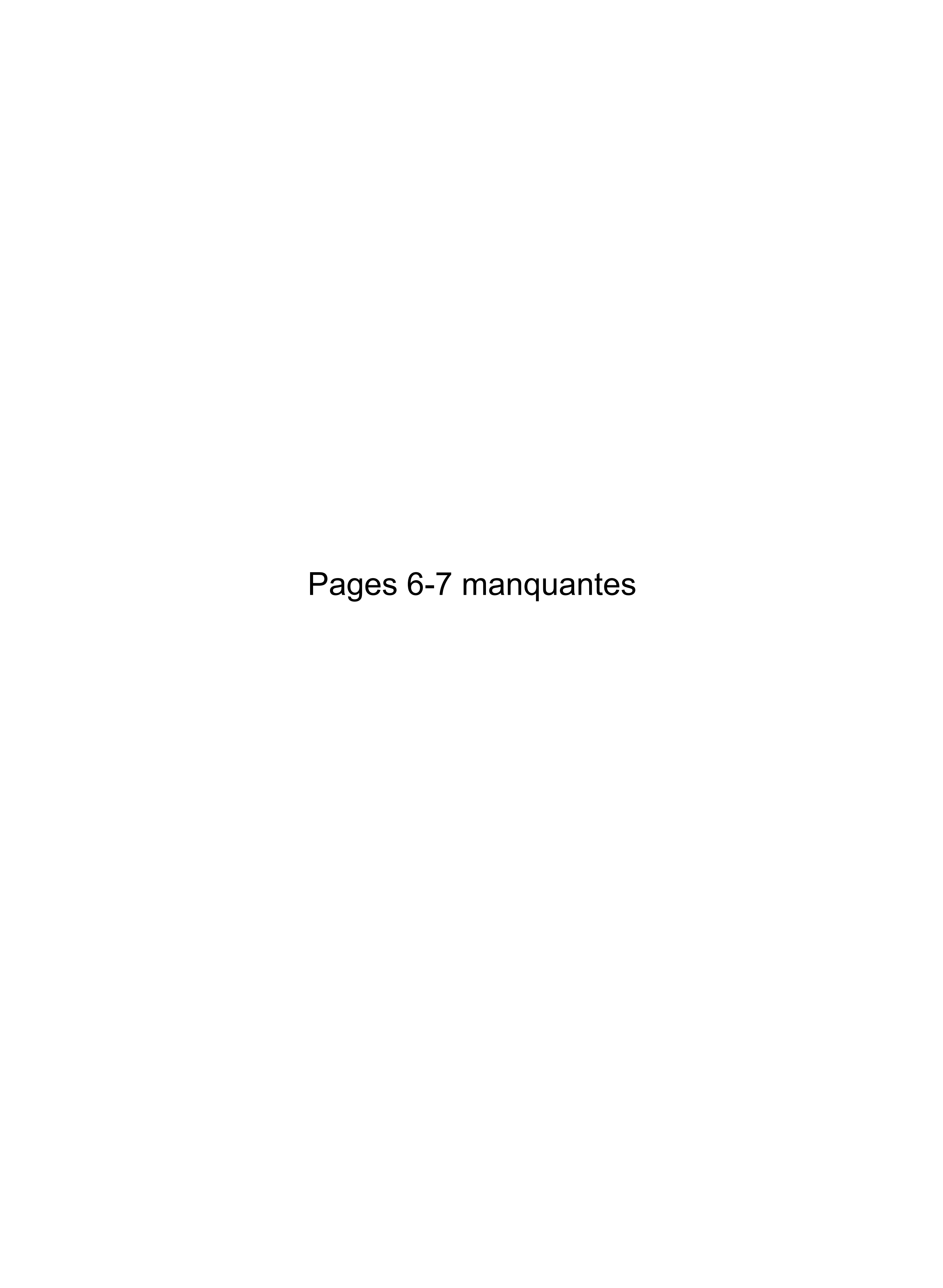
Chez les "grands", dans le Tournoi Club, c'est Yannick Heldt qui gagnait alors que chez les "amateurs", c'est Valérie Spinger qui s'adjugeait la première place.

LES AS D'OR

Pas de Festival sans palmarès. Ici, bien sûr, pas de Palme, mais de nombreux As! Taratatata, sonnez trompettes, voici le verdict du jury:

- Super As d'Or: *Abalone*
- As d'Or du meilleur jeu d'aventure (?): *Riviera Quest*
- As d'Or du meilleur jeu convivial: *Generic*
- As d'Or du meilleur jeu de stratégie: *Gym-Jungle*
- As d'Or du meilleur jeu de simulation (re-?): *Scénario*
- As d'Or du meilleur jeu de lettres: *Scribe Glass* (jeu inédit de Michel Tanniou)
- As d'Or du meilleur jeu informatique: *Explora II*

Ajoutons deux mentions spéciales pour des jeux à caractère pédagogique: *Cryptease* (un logiciel cryptolittéraire de Monsieur Chomet) et *Magibridge*, présenté par la Fédération Française de Bridge.



Pages 6-7 manquantes

CALENDRIER

AVRIL

• **Tarot:** Les 1er et 2 se déroulera à Juan-les-Pins le Challenge Serge Cohen, organisé par la Fédération française de Tarot et la ville. Au programme: un tournoi duplicate individuel, un tournoi quadrettes et un tournoi en donnes libres. Renseignements à la FFT, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.
Tél.: 78 38 11 90.

• **Jeu d'histoire:** Les Grandes Compagnies de l'Est parisien et la Confédération européenne de Jeu d'Histoire organisent la 5e Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire. Ecrire aux Grandes Compagnies de l'Est parisien, 79, avenue Saint-Mandé, 75012 Paris.

• **Scrabble:** Le 2, tournoi individuel en 3 parties à Vaux-le-Penil. Renseignements auprès de Mme Dumay au 60 68 21 62.

• **Dames:** Du 2 au 9, championnat de France de dames des jeunes à Questembert.
Renseignements: 97 26 10 15.

• **Scrabble:** Le 2, se déroulera le championnat de France scolaire de Scrabble à Lunel. Renseignements à la FFSc au (1) 43 80 40 36.

• **Jeux de réflexion:** Du 1er au 9, se tiendra le 4e Salon des jeux de réflexion et des jouets éducatifs (ainsi que le 10e Salon international de la maquette et du modèle réduit). A l'actif de cette manifestation: 21 tournois et 75 jeux en démonstration, soit un total de 9 964 heures de jeux. Renseignements auprès de Noelle Gaudin au (1) 49 09 60 82.

• **Echecs:** Du 1er au 9, dans les salons de l'Hôtel Altea de Metz, venez assister au 7e Open international d'échecs, avec la participation des plus grands joueurs internationaux. Renseignements: Club Alekhine, Hôtel Frantel, 29, place Saint-Thiébault, 57000 Metz.

• **Salon des inventions:** Du 7 au 16 se déroulera le 17e Salon international des inventions dans le Palais des expositions et des congrès de Genève (Suisse). Pour tous renseignements, téléphoner à Innova Diffusion: (1) 40 74 48 48.

• **Tarot:** Du 14 au 16, Parthenay accueillera la Coupe Open nationale du comité Poitou-Charentes. Renseignements auprès de D. Voillot au 46 83 08 40, poste 2257, ou 46 84 92 43.

• **SICOB:** Du 17 au 28, le SICOB, Salon international d'informatique, télématique, communication, organisation de bureau et bureautique, se tiendra à Paris-Nord Villepinte; et, pour octobre, il vous donne rendez-vous, avec les professionnels de la micro-informatique au CNIT Paris la Défense. SICOB: 4, place de Vallois, 75001 Paris.
Tél.: (1) 42 61 52 42.

• **Bridge:** Le championnat du Marché Commun se déroulera du 17 au 23 à Ostende. C'est la 11e édition de cette manifestation qui se déroule tous les quatre ans. En 1985, la France a obtenu le Trophée (classement général sur la totalité des épreuves).
Renseignements à la Fédération de bridge: (1) 47 38 27 70.

• **Tarot:** Du 28 avril au 1er mai, auront lieu à Dinard la finale du 14e championnat de France Open individuel, le championnat de France jeunes et des tournois Open nationaux. Fédération française de Tarot: 78 38 11 90.

• **Go:** Du 29 avril au 1er mai, se déroulera le Tournoi de Grenoble, tournoi national. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

MAI

• **Dames:** Du 3 au 8, la FFJD organise un tournoi international de dames à Issy-les-Moulineaux. Renseignements à la MJC 31, bd Gambetta 92130 Issy-les-Moulineaux, ou auprès de M. Aguilar au: (1) 44 72 53 06.

• **Scrabble:** Du 4 au 7 se tiendra à Vichy le 14e Festival de Scrabble, avec deux épreuves ouvertes à tous: la Coupe de Vichy (Open en 5 parties sans éliminatoires), et des Internationaux par paires en 4 parties. Renseignements auprès de la FFSc: (1) 43 80 40 36.

• **Tarot:** Du 12 au 15 se dérouleront à Vichy le 15e Festival de Vichy, la finale du 8e championnat de France par triplettes, et des tournois Opens nationaux. Renseignements à la Fédération française de Tarot au 78 38 11 90.

• **Collectarium:** Les 13 et 14, France et Jacky Broutin, dans la lignée de Toymania, le Salon du jouet, organisent pour la première fois un Salon européen des collectionneurs: Collectarium. Renseignements et réservation: Anamorphose, 60190 Avrigny; tél.: 44 77 07 88.

• **Dames:** Du 13 au 15 se déroulera le tournoi international à Bordeaux.
Renseignements au 58 75 68 70.

• **Go:** Du 13 au 15, se déroulera le Tournoi de Nantes, tournoi national. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Scrabble:** Les 27 et 28: finale du championnat de France de Scrabble à Antibes. Renseignements: FFSc: (1) 43 80 40 36.

• **Dames:** Du 27 au 29, aura lieu le tournoi national à Bordeaux. Renseignements au 36 35 01 64.

JUIN

• **Bridge:** Le 9 se déroulera le Simultané mondial de bridge; pour les finales nationales: les 3 et 4, épreuves par quatre (Mixte), les 10 et 11, épreuves par quatre, (Interclubs), le 11, épreuves par paires (Espérance), les 17 et 18, épreuves par quatre (Dames), les 24 et 25, épreuves par quatre (Excellence, Honneur, Promotion), les 26 et 27, épreuves par quatre (Mixtes Vermeil), et les 28 et 29, épreuves par quatre (Open Vermeil).
Pour tous ces tournois, contactez la Fédération au (1) 47 38 27 70.

• **Tarot:** Du 23 au 25 se dérouleront à Chalon-sur-Saône la finale du 1er championnat de France par quadrettes, et des tournois Opens nationaux. Renseignements à la Fédération française de Tarot au: 78 38 11 90.

JUILLET

FLIP: Pour la 4e année consécutive, la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) organise du 8 au 16 le Festival Ludique International de Parthenay. Plus de 500 jeux au programme: jeux de société nouveaux et traditionnnels, jeux sportifs, informatiques, jeux de rôle et de simulation, et des Grandeur Nature quotidiens. La manifestation élargit cette année ses activités en proposant au public une série de films sur le thème du jeu. Renseignements au F.L.I.P., Hôtel de ville, Sylvaine Texier 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77.

AOUT

• **Scrabble:** Du 30 juillet au 6 août la Fédération française de Scrabble organise, avec le concours du Comité Dauphiné-Savoie, le 12e Festival de Scrabble de Val-Thorens. Au programme: paires en 2 parties, tournoi individuel homologable en 5 parties, ainsi que des tournois de bridge et de tarot. Renseignements à la FFSc, 96, bd Péreire, 75017 Paris.
Tél.: (1) 43 80 40 36.

• **Rêve de jeu:** Du 6 au 27 août, Gael propose Rêve de jeu, un stage ludique pour les plus de 16 ans, couple, famille... Au programme: JdR, wargames, jeux de société, informatique, murder party, Grandeur Nature... dans la région du Vercors. Pour tous renseignements, contacter Rêve de jeu, Gael, 12, rue du Boeuf, 69005 Lyon.
Tél.: 78 42 27 39, poste 408, ou 78 38 25 41 (après 20h).

• **Echecs:**Le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National, et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, L'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon les Vosges.

• **Scrabble:** Du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur. Renseignements: FFSc au: (1) 43 80 40 36.

• **Dames:** Du 15 au 29 août, et non octobre comme nous l'avions annoncé dans les deux précédents-numéros, Les Sables d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames. Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes sur-Mer. Tél.: 51 90 73 78.

OCTOBRE

• **Tarot:** Finale de zones du championnat de France interclubs le dimanche 8. Renseignements auprès de la Fédération française de Tarot au: 78 38 11 90.

• **Jeux de L'Esprit:** Du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e Festival des jeux de l'esprit.

• **Jouets:** Du 2 au 5 se déroulera à Cologne l'Actif-Jeu 1989, une manifestation internationale d'exposition de jouets et hobbies avec participation du public.
Téléphoner à Helmut Hellmig au 19 49 221 821 23 52.

• **Jeu d'histoire:** Finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de Saint-Gilles, Michel Legrand au 61 68 30 40.

• **Go:** Les 28 et 29 se déroulera le 1er tour du Paris-Meijin. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Planète magique:** A la fin du mois s'ouvrira à Paris, dans l'ancien théâtre de la Gaîté Lyrique, *Planète magique*, un nouveau lieu d'attractions pour petits et grands. Jeux individuels, jeux interactifs et animations de toutes sortes (ciné, spectacles, studio de télévision...) seront à l'honneur.

Atmosphere

Cinéma

• *Terre interdite, (Ground Zero)* de Michael Pattinson et Bruce Myles, avec Colin Friels, Jack Thompson et Donald Pleasence.
Sortie le 19 avril.
En 1952, la course au nucléaire s'engage, et l'Angleterre procède à des essais sur le territoire australien, ce qui provoque morts et maladies auprès des aborigènes. Carl Denton, cinéaste et documentaliste, filme ce qui deviendra "secret defense". Trente ans plus tard, Harvey enquête sur la mort "suspecte" de son père, qui l'entraîne sur les traces des services secrets britanniques et australiens.



• *Jeu d'enfant, (Child's play)* de Tom Holland, avec Catherine Hicks, et Chris Sarandon.
Sortie le 5 avril.
Pour ses six ans, Andy reçoit une adorable poupée parlante, Chucky, qui devient vite son compagnon et confident inséparable. Mais Chucky parle, Chucky bouge, Chucky vit, Chucky tue. Seul le jeune Andy connaît la véritable personnalité du "jouet". Mais les grandes personnes n'écoutent jamais quand on leur parle... Un film présenté au Festival d'Avoriaz 89, qui peut faire douter du bienfait de certains jeux d'enfants...

• *La Mouche II,* de Chris Walas, avec Eric Stoltz et Daphné Zuniga.
Sortie le 26 avril.
A la demande de son grand-oncle, Sydney Bruce se rend dans le domaine de Clackmannan en Ecosse. Mais il arrive pour apprendre la mort de son aïeul. Un curieux fantôme rôde dans la tour et le mystère plane... Sydney cherche alors, avec l'aide du docteur Conan Doyle, écrivain à ses heures, à résoudre le mystère qui entoure le "décés" de son oncle...

Radio

• **Radio campus à Villeneuve d'Ascq:** Tous les quinze jours, l'émission Parfum de flemme sur 91,4 FM propose, le samedi de 9h à 12h, "Case départ", un magazine sur l'actualité ludique (manifestations régionales, jeux, invités...). Pierre Glibert et Jean-Marie Lebbe invitent auditeurs et ludophiles à faire connaître leur association et les manifestations qu'ils préparent, en écrivant à Radio Campus, Cité scientifique, bâtiment M1, 59655 Villeneuve d'Ascq.

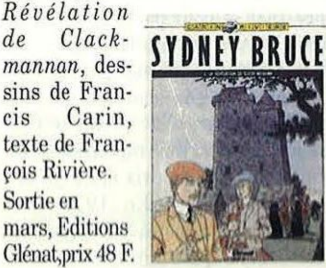
Bulles

• *Les Maîtres du silence,* tome 2 *L'Ile aux hommes fatigués*, dessins de Rotundo, texte de Ferrandino. Sortie en mars, Editions Glénat, prix 48 F.



Après *La Cité du non-retour,* le tome 2 des *Maîtres du silence* se déroule dans une ère nouvelle entre Mars et la Terre. Là, se livrent, pour la détention du pouvoir, des combats sans merci, où tous les moyens sont bons pour servir une fin.

•*Sydney Bruce,* tome 2: *La Révélation de Clackmannan,* dessins de Francis Carin, texte de François Rivière. Sortie en mars, Editions Glénat, prix 48 F.



NUREMBERG, NEW YORK: NOUS SOMMES BIEN DECIDES A NE PAS LESINER SUR LES MOYENS POUR VOUS TENIR LE PLUS VITE INFORMES DE TOUTES LES NOUVEAUTES. A NUREMBERG, LE NON-EVENEMENT, C'ETAIT LA QUASI-ABSENCE DES FRANÇAIS. A NEW YORK, TSR N'A PAS FAIT LES CHOSES A MOITIE AVEC UN DES PROGRAMMES LES PLUS CHARGES DE SON HISTOIRE ET SURTOUT LA PRESENTATION DE LA SECONDE EDITION DE AD&D QUE NOUS VOUS LIVRONS EN EXCLUSIVITE.

NUREMBERG: L'EUROPE FAIT SON MARCHE

A quelques centaines de mètres de l'aéroport de Nuremberg, un gigantesque panneau publicitaire posé là, au milieu de grues, de briques et de ciment. En lettres noires et rouges, trois mots et un nombre répondent, comme en écho, aux travaux pour agrandir l'aéroport: *40. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg*. En français dans le texte, 40e Foire internationale du jouet de Nuremberg.

Non, non: n'allez pas imaginer que Nuremberg ne vit qu'une fois l'année grâce au Salon du jeu. Mais comme le dit une habituée du coin, adossée au bureau de presse, le sourire aux lèvres (une blonde de bon aloi), avec dans les mains un guide et un plan du Salon pour chaque journaliste: "*Cette foire joue un rôle très important sur le plan économique pour la ville de Nuremberg et la région environnante. On estime à 100 millions de marks* (NDLR: c'est-à-dire 350 millions de francs) *les dépenses que font les exposants et les visiteurs, non seulement au cours de la foire, mais aussi pendant les jours qui la précéderont et qui la suivront*". Ceci dit en parfait français avec tout juste un zeste d'accent allemand.

Nuremberg, c'est un peu le Poitiers allemand. Une ville de province au lourd passé historique inscrit dans ses murs, mais une ville sans histoire. Le soir, même si quelques touristes attardés se baladent le long des remparts, qui feraient frémir les Gros Bill de *Donjons &Dragons*, Nuremberg ferme ses volets tôt. Jusqu'au jour où les passants commencent à boire du schnaps pour se réchauffer; l'Europe du jeu débarque à Nuremberg. Depuis maintenant quarante ans, les éditeurs européens et maintenant japonais et américains tiennent salon à Nuremberg. Cette année, du 9 au 15 février dernier, de toute l'Europe ont débarqué les cohortes des spécialistes du jeu et du jouet. A Nuremberg, l'Europe fait son marché.

Pour recevoir le gratin européen du jeu et du jouet, les organisateurs du salon coupent la choucroute en quatre et mettent les petites bières dans les grandes. Pour chaque spécialité, un hall. Le plus impressionnant, le plus féerique: le Hall D. Là, Fleischmann, Lehmann et autre Carrera font naviguer les visiteurs dans une myriade de trains et de circuits automobiles miniatures. Là, les regards laissés dans les tiroirs de l'enfance réapparaissent. Comme par féerie.

Retour sur nos pas. A droite de l'entrée principale, le hall M, le Saint des Saints européen des jeux de société. Ici, sur deux étages, s'entassent des dizaines de stands et des dizaines d'éditeurs. Tous très contents de participer à ce grand marché du jeu européen. Tous très heureux de vivre cette fête.

Au hasard des allées, entre Schmidt et Ravensburger, passe la distinguée silhouette dégingandée d'Alex Randolph, l'un des auteurs les plus prolixes dans le monde du jeu avec Sid Sackson qui, lui, a préféré rester dans son appartement du Bronx. A quelques encablures de Manhattan. Un carton sous le bras, Alex présente son nouveau projet. Et ces messieurs de l'édition le reçoivent fort aimablement. A Nuremberg, on respecte les auteurs et les produits de qualité.

Même si Knut-Michæl Wolf, rédacteur en chef de la revue allemande *Die Pöppel-Revue*, estime que "*le cru 89 n'est pas excellent*", l'ensemble des produits présentés cette année au Salon de Nuremberg méritait l'hommage de nos petits yeux français de fans de jeux de société.

Le phénomène "jeu de l'année"

Nouveautés, jeux datant d'une année ou deux, point de comparaison avec ce que le marché français propose. Les éditeurs allemands osent, font masse et se battent chaque année pour décrocher le titre de meilleur jeu de l'année. Et, pour cause, chaque année, de 100 à 150 000 Allemands achètent le jeu de l'année.

Cette histoire commence un jour de 1978. Le jour où Tom Werneck, passionné de jeux, a l'idée et la forte envie de créer ce prix. Dans les semaines qui suivent, cet ingénieur de Siemens rassemble autour de lui quelques journalistes et autres spécialistes du jeu en RFA. Ensemble, ils vont établir le règlement du jeu de l'année. Chacun de leur côté, ils vont tester les jeux que les éditeurs leur enverront cette année 1978. Ensemble, ils se réuniront une dernière fois pour élire le jeu de l'année 1978 et pour parfaire la méthode à suivre les années suivantes. Pendant plus d'une année, Tom Werneck et ses acolytes ont travaillé à blanc: cette première élection n'était qu'une répétition générale. En 1978, ce prix était enfanté dans le secret. En 1979, Tom Werneck présentait publiquement son bébé. Depuis le jury s'est étoffé: dix spécialistes le composent. La réputation de ce prix ne cesse de grandir. Et les Allemands achètent les yeux fermés le jeu de l'année. Et les éditeurs apposent fièrement le tampon rouge et jaune sur le jeu de l'année, le jeu qui a décroché la mention spéciale du jury, et sur les neuf autres jeux nominés. C'est-à-dire ceux qui ont passé la difficile épreuve de la présélection.

Tout bon Allemand est un Allemand joueur

Pourquoi? Tout comme ils garnissent les salles de concert, les Allemands prennent plaisir à se retrouver autour d'une table pour jouer en société. Pourquoi jouent-ils plus souvent que les Français? Certains, comme Marco Donadoni notre correspondant italien et directeur de collection chez Editrice Giocchi, avancent des données géographiques: "*Ici et dans les pays du nord de l'Europe, il fait plus froid d'où la nécessité pour les habitants de ces régions de trouver des occupations régulièrement à l'intérieur de leurs maisons.*"

Si ce facteur climatique n'est pas à négliger, il ne peut expliquer à lui seul le foisonnement du marché allemand. Outre-Rhin, la plupart des quotidiens accordent une rubrique mensuelle, voire hebdomadaire dans certains cas, aux jeux. Là-bas, s'il n'existe pas l'équivalent de *J&S*, pullulent des revues mensuelles qui vendent chacune quelque 5 000 exemplaires: *Die Pöppel-Revue*, *Games*, *Spielbox* pour ne citer que ceux-là. Encore une preuve que le jeu fait partie intégrante de la culture en RFA. Le milieu de la presse n'est pas caractérisé par la philanthropie: si les éditeurs et rédacteurs en chef de quotidiens ou de périodiques accordent une telle importance à ce phénomène, c'est, comme on dit, parce qu'il est "porteur".

L'originalité comme leimotiv

Tout comme les Asiatiques sont passionnés de jeux de stratégie, les Allemands adorent les jeux de société.

Les vrais, pas la multitude de questions-réponses sortis dans la mouvance de *Trivial Pursuit* et copiés sur ce succès mondial.

Et les éditeurs allemands d'entretenir le mouvement. Première constatation: les éditeurs de la taille de notre Dujardin national foisonnent en RFA, ce qui, inévitablement, accroît la masse des jeux en circulation sur le marché allemand et pousse ceux-ci à présenter les produits les plus séduisants. Exemples types de cette vitalité, les firmes Altenburg-Stralsunder (ASS),

Européen. A Nuremberg, les multinationales de l'édition étalent leurs produits.

Herder-Spiele, FX Schmid et Hexagames.

Un panneau gigantesque couvrant tout un pan de mur, ASS affiche haut et grand *Barbarossa*, élu jeu de l'année 1988. Autour de ce stand, les déposants et les curieux s'amassent. Klaus Teuber a créé un jeu "familial" autour du personnage de Frédéric Barberousse, mais où le fantastique tient un rôle important. Autres nouveautés présentées par ASS: *Loriot*, jeu autour d'un personnage très connu de la télévision ouest-allemande; *Conflix*, jeu de parcours pour 3 à 6 joueurs (à partir de 8 ans) et *Ogallala*, autre jeu de parcours où des Indiens luttent pour la possession d'un trésor (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans).

Cette année, le jury du jeu de l'année a créé un prix spécial, le "prix du jeu coopératif" et l'a attribué à *Sauerbaum*. Cette mention spéciale récompense cette production de la maison Herder-Spiele où chacun des joueurs coopère pour atteindre le même but, à savoir sauver un arbre des ravages de la pollution. Cette firme avait déjà été récompensée avec la nomination de deux de ses produits dans la liste des accessits du jeu de l'année: en 1983 avec *Bärenspiel* et en 1984 avec *Feurwehr*.

Le cas de FX Schmid est encore plus intéressant. Créée en 1860 par Franz Xavier Schmid, cette maison d'édition, un peu l'équivalent de Grimaud France-Cartes en France, produit chaque année des jeux de société de qualité. En 1986, *Malawi*, jeu de tactique pour deux joueurs, était nominé et l'année suivante, *Auf Achse*, jeu de stratégie sur le thème des transports routiers, obtenait la récompense suprême. A Nüremberg, pas moins de six jeux de société familiaux trônaient sur les rayons de FX Schmid.

Avec des jeux de tactique et de stratégie, Hexagames propose une autre ligne de produits mais tout aussi intéressants. Pour preuve, *Uisge* (1984), *Abilene* (1985) et *Loa*, cette année, ont été primés par le jury du jeu de l'année.

A côté de ces "gros" de l'édition allemande, maints "petits" éditeurs essaient de trouver acquéreurs pour leurs produits. Moustache brune à la Dali, front légèrement dégarni, mais le cheveu toujours fou, Bernd Brunnhofer qui avait déjà commis *Greyhounds* soigne son dernier petit, *Maestro*, un jeu de stratégie où chaque joueur doit essayer de construire son orchestre. Plus auteur qu'éditeur, Bernd cherche actuellement des distributeurs dans différents pays d'Europe. Acculé dans un coin du premier étage du hall M, son stand n'a pas tardé à recevoir maintes visites: les rumeurs allant très vite à Nuremberg pour dénicher et indiquer ce qu'on appelle les bons jeux. Et, soudain, un dimanche matin, qui voit-on discuter avec Bernd Brunnhofer? M. Ferriot. Très intéressé, l'éditeur français a ramené un exemplaire du jeu. Pour le tester et voir éventuellement s'il se décidera à le traduire et à l'importer en France. Cette idée ne serait pas pour déplaire aux fans de bons jeux. La bande de joyeux testeurs y compris, bien entendu.

Sur le stand en face de Bernd Brunnhofer, *Transport*, jeu économique entièrement tactique sur les transports maritimes. Diverses adaptations sont possibles, notamment une version proche du wargame où un sous-marin a pour mission de détruire tous les navires. L'auteur serait désireux également de trouver des éditeurs, en France et ailleurs, susceptibles de distribuer son jeu (1). Avantages non indéniables: seules les règles qui existent déjà en deux versions (anglais et allemand) doivent être traduites, le plateau n'a pas à être modifié.

Enfin, pour terminer ce voyage malheureusement tronqué, la maison KD Spiel et son *Die Verflikte O*, jeu de stratégie abstrait et digne successeur de *Top*, édité par cette firme et nominé en 86.

(1) *Pour plus d'informations, joindre Michæl Rave: Spiele-Vertrieb, Hochallee 122, 2000 Hamburg 13. Tél: (40) 48.35.86.*

LE JEU DE L'ANNEE NE FAIT PAS RECETTE EN FRANCE

Chaque année, 100 à 150 000 exemplaires du jeu de l'année sont vendus en RFA. Indéniablement, les lauréats sont de qualité. *J&S* a voulu savoir lesquels de ces jeux avait été importés en France depuis la création de ce jury en 1979.

• 1979: *Hase und Igel* (Ravensburger) traduit en France sous le nom *Le Lièvre et la Tortue* (voir n° 56, notre rubrique Play it again était justement consacré à ce jeu).
• 1980: *Rummikub* (Jumbo) a été distribué en France, mais pas par Jumbo France: MB France a obtenu la licence.
• 1981: *Focus* (Kenner Parker) est sorti en France sous le même nom.
• 1982: *Sagaland* (Ravensburger) n'est jamais entré en France.
• 1983: *Scotland Yard* (Ravensburger) a effectivement été traduit en version française par la même firme. Et la même année, s'il vous plaît.
• 1984: *Dampfros* (Schmidt) n'a jamais été traduit.
• 1985: *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* (Franckh-Kosmos) est la traduction d'un jeu américain que Jeux Descartes avait traduit avant que celui-ci arrive en RFA. Chapeau!
• 1986: *Heimlich & Co* (Ravensburger), tout comme *Sagaland*, est resté en dehors de l'Hexagone.
• 1987: *Auf Achse* (FX Schmid) n'a pour l'instant pas trouvé de bonne âme française pour le traduire et l'importer.
• 1988: *Barbarossa* (ASS) fraîchement élu n'a pourtant pas attiré les clients français. Dommage!

Quatre sur dix: le bilan n'est pas très glorieux. En regardant de plus près ces résultats, on remarque que, quand le jeu de l'année sacre une multinationale, le lauréat a plus de chances d'arriver un jour sur le marché français. En gros, un peu plus d'une chance sur deux. Ce pourcentage reste encore très faible.

Mattel débarque dans les jeux de société... sauf en France

Nuremberg, vitrine de l'Europe, est l'objet de toutes les convoitises de la part des multinationales du jeu: Milton Bradley, Ravensburger, Schmidt et maintenant Mattel. Le géant de la poupée ne se contente plus de parader dans les chambres des petites filles, *Barbie* ne leur suffit plus; Mattel tente de s'introduire sur les tables familiales. *"Les jeux de société représentent un marché très important,* plaide Roland Siegers, responsable de ce nouveau département chez Mattel. *En outre, c'est un marché durable."* Et Mattel de présenter huit jeux l'an passé lors du Salon de Nuremberg. Première année et premier succès: *Till Eulenspiegel* est nominé pour le jeu de l'année. Et toute l'équipe de Roland Siegers de continuer sur cette lancée: au dernier salon, huit autres jeux arrivent au grand galop. Et, hop: l'un d'eux, *Missisipi* figure lui aussi dans la liste des nominés.



Créateur de nombreux jeux (dont *Missisipi* et *Pyramidis* édité chez Flying Turtle), Roland Siegers n'est pas pour rien dans cette nouvelle orientation. Mais alors que ces produits de qualité commencent à envahir l'Europe (RFA, Autriche, Pays-Bas), les frontières françaises semblent les effrayer.

Chef de produit à la filiale française, Sylvie Mougel explique ce retard dans des termes assez elliptiques: *"Chaque filiale choisit sa propre stratégie. Pour l'instant, le comité de direction n'a pas estimé que les jeux de société édités par la filiale allemande seraient des hits si on les diffusait dans l'Hexagone. Même si la part des jeux de société grandit sur le marché français depuis le phénomène* Trivial Pursuit, *nous ne pensons pas que celui-ci soit, dans l'état actuel, capable de répondre de la même façon qu'en RFA. Là-bas, le jeu de société est un phénomène. En France, pas encore. Mais c'est vrai que Mattel se rapproche de plus en plus d'une ligne européenne."* Espérons que ces jeux ne seront pas *ad vitam æternam* interdits de territoire français. Ce serait dommage. Vraiment dommage!

Souvent, pour d'autres raisons, les autres multinationales adoptent la même attitude, ne diffusent pas toutes leurs nouveautés en France ou, tout du moins, en retardent l'arrivée sur le marché français. Voici quelques-uns des produits vus sur les stands des multinationales et inconnus pour l'heure en France.

Chez Ravensburger, si l'on avoue ne pas importer certains produits, c'est surtout qu'ils sont typiquement adaptés au marché allemand. *Karl-May Spiel* est un jeu de parcours pour 2 à 5 joueurs basé sur les aventures de Winnetou, le héros d'un des plus célèbres auteurs ouest-allemands de littérature enfantine, Karl-May. Mais pourquoi donc *Kendo*, jeu de stratégie pour deux joueurs, ou *Reise nach Moskau*, l'équivalent de *Richesses de France*, ne franchissent pas nos frontières?

Même question pour deux nouveautés "allemandes" chez Milton Bradley: *Money, Money* (jeu de pari) et *HeroQuest* (équivalent de *La Fureur de Dracula*). Quant à Schmidt, seule la série de *L'Œil Noir* paraît avec six mois d'avance en RFA. Devraient ainsi sortir en France, après septembre, les Règles avancées, *L'Antre des Maîtres d'armes* suivie de *La Magie de l'Œil Noir*.

Pourquoi tous ces jeux n'arrivent-ils pas à franchir le Rhin ou les fleuves et montagnes qui entourent la France? Responsable des jeux de société chez Habourdin, Yves Cognard avance un élément de réponse: *"En France, la distribution ne prendra jamais aucun risque. Si bien que les éditeurs choisissent la facilité. En France, il existe 700 points de vente qui sont régis par dix centrales d'achat. Quand vous allez voir les responsables des centrales d'achat, ils vous demandent: quel est votre budget de communication sur ce jeu?"* En clair, en France, on aime la sécurité chez les "gros".
Le dernier Salon de Paris ne pouvait être plus explicite. Pas question pour les éditeurs généralement de diffuser des produits originaux ou des produits ayant des thèmes nouveaux. Ainsi, malgré les accords qui lient Habourdin et Spears, la maison française n'envisage pas pour autant de diffuser en France *Poleconomy*, jeu créé en 1987 de l'autre côté du Channel où chaque joueur se retrouve en plein mileu affairiste et politique.
Malgré tout, certains produits "étrangers" vont faire prochainement leur apparition sur le marché français. Commençons par les certitudes: dès le mois de mars, Indice, décidément fort actif, distribuera en France quatre jeux de stratégie



Import.Octogo, que cette britannique bon teint présente , arrivera très prochainement en France.

anglais: *Triumph, Balance, Stack* et *Octogo*, et deux jeux allemands, *Stakato et Nitaya.* Bien que n'ayant pas de stand, certains éditeurs ont bien voulu se rendre à Nuremberg histoire de dénicher des nouveautés "intéressantes". Les envoyés spéciaux de Arjeu se sont intéressés de près à un jeu d'origine indienne nommé *Carrombo*. Deux joueurs s'affrontent et, en tiquant sur un palet, doivent faire rentrer les palets d'une des deux couleurs (noire et blanche) dans l'un des quatre trous placés aux quatre coins du plateau: un mélange du jeu de billes et du billard.
Par ailleurs, le Canadien Waddingtons avoue être en contact avec des éditeurs français pour les jeux suivants:

• *First past the Post*, jeu de plateau familial où chacun reçoit au début de la partie £100 et parie sur des courses de chevaux.
• *Topple*, jeu de stratégie, d'expérience et de dextérité où chaque joueur doit placer ses douze pièces sur le plateau.
• *Greed*, jeu de dés.
• *Crazy Faces*, jeu où chacun doit composer un masque hilarant en gagnant les pièces peu à peu.
• *Initial Subject*, encore un jeu basé et fonctionnant sur le thème de la communication.
• *Big Foot*, jeu de parcours.
• *Excuses, Excuses*: jeu de cartes où chacun doit trouver des excuses dans des situations données.

Même réponse d'un autre Britannique, Paradigm dont les jeux *PSI (Psychology Slander Intuition)* et *Timber* (jeu de l'année en 1988 aux Pays-Bas et au Danemark), pourraient arriver sur les rayons français. Par ailleurs, au chapitre rumeur, l'émissaire de Habourdin a été beaucoup vu auprès du stand d'Editrice Giocchi: le beau *Leonardo* l'intéresserait-il?

Les Français absents

Au milieu de cette Europe aux multiples accents, la langue chère à Molière ne se fait que trop rarement entendre. Ici, un stand Nathan quasiment désert six jours durant. Là, Habourdin comme noyé, asphyxié dans le stand de Spears, son "partenaire" anglais. Au loin, les maisons Arjeu et Indice exilés dans d'autres halls.
Certains rétorqueront: *"Ah! Nuremberg. Il faut attendre trois ans pour obtenir un stand, et de toute façon le marché allemand ne nous intéresse pas."* A ces deux points précis, il est facile de répondre très précisément.
Oui, il faut attendre trois ans. Mais je ne sais quel dicton français signifie que: qui ne commence rien n'arrive jamais à rien. En outre, il est parfois possible d'aider à ouvrir les portes. Les démêlés et la présence de la toute jeune maison d'édition Indice montrent que tout un chacun a intérêt à sortir de ses charentaises: *"Trois semaines avant l'ouverture de la Foire de Nuremberg, j'ai décidé d'y venir. J'ai téléphoné à la Chambre de Commerce de La Rochelle pour qu'ils me donnent un coup de main. Après de nombreux coups de fil, j'ai finalement réussi à m'intégrer dans un autre stand et à être présent à Nuremberg."* Le sourire aux lèvres, Daniel Siguier savoure son bonheur avec délectation. Certes sa demande tardive l'a poussé à s'installer ailleurs que dans le hall M. Mais ce



Exception. Nathan, l'un des rares éditeurs français, a su montrer sa gamme de produits à Nuremberg.

Charentais assure à quiconque vient le voir que être présent à Nuremberg lui a fait faire des affaires: *"Dorénavant le* Logitac *est distribué en Australie, en Belgique, en Suisse, en Allemagne, en Angleterre et bientôt aux Etats-Unis. Nous avons créé cette maison d'édition il y a peu de temps, mais cela me paraissait essentiel et tellement naturel d'être présent à cette foire que j'ai fait le maximum."*
Second point. A Nuremberg, se traitent autant d'affaires de dimension européenne que d'affaires purement germaniques. Là-bas, on négocie des importations, des traductions voire des licences, pour différents pays d'Europe. Nuremberg, c'est le marché de l'Europe. Pas seulement le marché allemand. Qui plus est, un produit de qualité, même français, arrive à se frayer une place dans les rayons des boutiques allemandes. S'il n'y avait qu'un exemple à citer, ce serait *Ambition* de Gilles Monet, traduit là-bas par *Schoko & Co* et édité par Schmidt.

NEW YORK: CURE DE JOUVENCE POUR MAITRE DRAGON

A Nuremberg, point de drapeau américain aux quatre coins du hall M. Pour cause, quelques jours seulement après le salon ouest-allemand, s'ouvrait son alter ego new-yorkais. Là-bas, peu de jeux; beaucoup de jouets et de peluches. Et, surtout, la forte présence de TSR.

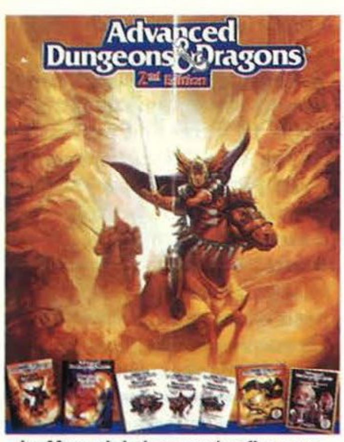
TSR: LES DRAGONS FONT LA RÉVOLUTION

La firme éditrice de *Donjons & Dragons* poursuit une politique à deux axes: simplification de son produit JdR avec la deuxième édition du système complet pour *AD&D*; et accroissement de la masse des jeux de plateau.
Pourquoi une deuxième édition?
Tout simplement pour *"rendre le jeu plus accessible"*. *Dixit* la préface du catalogue de TSR. Pour effectuer cette petite révolution, tout a été pris en compte: les 15 000 réponses du sondage effectué par *Dragon Magazine*, les suggestions des quinze plus réputées équipes de testeurs des Etats-Unis.
Après ce préambule, voici le calendrier de parution des différents modules de cette seconde édition, aux Etats-Unis bien sûr:
- *Manuel de base* (mars) avec un index intégral.
- *Guide du maître de jeu* (juin): les nouveaux mécanismes de jeu sont épluchés.
- *Guide des Monstres* en trois volumes: le premier volume (juillet) inclut un classeur pour ranger les fiches des monstres décrits dans les trois volumes. Après le second (septembre), le troisième volume (décembre) reprend les monstres des campagnes des *Royaumes Oubliés.*
- *Ecran du maître de jeu* (août): dans ce module, se glisse une mini-aventure de 16 pages.
- *Fiches de personnages* (septembre)
- *Spelljammer: AD&D Adventures in Space*: cette toute nouvelle boîte créée par Jeff Grubb (octobre) permet aux fanas de *AD&D* de disposer d'un nouveau terrain d'investigation. Elle comprend des pions-personnages, des cartes et deux livrets de 96 pages. En 1990, les joueurs disposeront de nouveaux modules d'aventures.
- *Battlesystem Miniatures Rules* (décembre)
- *REF 6, Manuel complet du combattant* (décembre): dans ce livret créé par Aaron Allston, les joueurs trouveront des renseignements sur les armes, les sorts de magie et les techniques de combat.

TSR rebâtit le système de jeu de *AD&D* tout en continuant d'enrichir *D&D* et *AD&D* d'extensions.

• D&D

Encore une nouvelle boîte complète avec *Dawn of the Emperors* (août), basé sur les deux mondes les plus prestigieux de *D&D*, Thyatis et Alphatia. *The Republic of Darokin* (GAZ 11, mars) et *The Golden Khan of Ethengar* (GAZ 12, mai) complètent la série de répertoires géographiques: le premier nous plonge dans les cités italiennes où rivalisent Médicis et Borgia; le second dans l'empire mongol. Deux



Le Manuel de base arrive fin mars.

aventures, compatibles avec *Le Grand duché de Karameikos* (GAZ1), sont prévues: *King's Festival* (B11, juillet) et *Queen's Harvest* (B12, novembre). Enfin une nouvelle série, *Creature Crucible*, où les joueurs pourront également incarner des animaux: *Tall Tales of the Wee Folk* (PC1, octobre) et *Top Ballista* (PC2, décembre).

• *Les Royaumes Oubliés.*

Tous les héros introduits au fil des aventures sont regroupés dans *Hall of Heroes* (mars). *Cities of Mystery* (FR8; juillet) et *Bloodstone Lands* (FR9; décembre) fournissent des matériaux pour agrémenter *AD&D*. Avec le premier, tout joueur peut créer une ville où pourront se placer leurs miniatures en 25 mm. Le second donne des détails aux joueurs sur la dangereuse contrée mentionnée dans les modules pour le niveau supérieur H. Egalement *Bloodstone Lands* inclut des règles pour que les joueurs assez inexpérimentés accèdent au stade final.

Le module FRC2, *Curse of the Azure Bonds* (avril) est le deuxième module aventure pour *AD&D* tiré d'un module informatique créé par SSI. A leur réveil, les héros découvrent leurs armes frappées d'un sceau magique. *The Great Khan Game* est à l'origine un jeu de plateau de Tom Wham.

Une nouvelle série des *Royaumes Oubliés* fait découvrir trois nouvelles cités: *Shadowdale* (FRE1, mai), *Tantras* (FRE2, juillet) et *Waterdeep* (FRE3, octobre). De leur patrie originelle de Shadowdale où ils finiront en prison, en passant par la cruelle Tantras où ils assisteront à la démission du sage Elminster avant de s'introduire dans la fantastique cité au cœur des *Royaumes Oubliés*. Là, ils devront essayer de survivre, mais aussi de sauver leur monde voué à la destruction.

Enfin, pour clore le chapitre *Forgotten Realms*, la série extrême-orientale continue de s'agrandir avec deux modules OA6 (août) et OA7 (janvier 90) jouables avec *Oriental Adventures*. Dans *Ronin Challenge* (OA6), un jeune combattant doit prouver sa valeur à son seigneur de la guerre. Dans *Test of Samuraï* (OA7), un samouraï de retour chez lui s'aperçoit que l'ordre des choses et la place des gens qui lui sont chers ont considérablement changé.

• *Greyhawk*

Conformément aux souhaits exprimés par de nombreux fans dans *Dragon Magazine*, *The City of Greyhawk* (août) donne un système de jeu pour cette ville avec des cartes et deux livrets de 96 pages de règles et d'informations pour les campagnes urbaines. *Fate of Istus* (WG8, mars) est la combinaison d'une anthologie et d'un manuel de références. Enfin *Gargoyle* (WG9, avril) répond à un double objectif: fournir une aventure dans les régions entourant la cité de Greyhawk et concevoir une aventure accessible aux débutants. Ce dernier souhait a également commandé la réalisation de *Child's Play* (WG10, septembre) et de *Puppets* (WG11, janvier 90).

• *DragonLance*

Après *In Search of Dragons* en février, les modules DLE2 et DLE3 sortiront en juillet et novembre. Le premier, intitulé *Dragon Magic*, obligera les joueurs à combattre les Forces du Mal qui s'approchent dangereusement du château. Dans le second *Dragon Keep*, ils essaieront de trouver les ancestrales demeures des bons dragons. Enfin la boîte *Time of the Dragon* créée par David Cook emmènera Krynn dans l'autre partie du monde d'Ansalon à la suite d'un cataclysme naturel.

• *Marvel Super Heroes*

Encore une nouvelle trilogie pour les fans des "comics" avec *All This and World War 2* (MT1, avril), *Weird, Weird West* (MT2, juillet) et *The Revenge of Kang* (MT3, janvier 90). Mais aussi une nouvelle boîte avec *Deluxe City Campaign Set* (août). Et enfin le *Gamer's Handbook of the Marvel #5*: plus de 125 personnages décrits.

• *The Top Secret/SI Espionnage Role-Playing Game*

Créé en 1987, ce JdR a déjà été vendu à près de 100 000 exemplaires. Cinq extensions sont prévues cette année. Pour l'instant, ce jeu n'a pas été importé en France.

Des jeux de plateau aussi

Après le gros succès de *Buck Rogers* outre-Atlantique, voici la première extension *Martian Wars* (juillet) qui peut également se jouer seul.

Dans *Gammarauders Game* déjà sorti, des animaux-mutants des machines (bioborgs) sont dirigés par les joueurs qui doivent naviguer entre les vils Slugnoids et la neutralité des Factoids.

Après avoir acquis les produits SPI, TSR a développé de nouveaux wargames dans cette ligne et créé des jeux de "guerre générale": *Europe Aflame* (juillet) ou la Seconde Guerre mondiale décrite depuis l'invasion de la Pologne jusqu'à la chute de Berlin.

Dans la même optique que *The Hunt for Red October*, *The Red Storm Rising* : les joueurs commandent les forces terrestres et aériennes du Pacte de Varsovie.

Autres jeux de plateau présentés par TSR cette année: *The Web of Gold* (juillet), *Elixir* (mai), *The High-Rise Game* (juin), *Enigma* (septembre) et plus surprenant *Dungeon Game* (juin). A noter l'introduction de *Maxi-Bourse* dans le catalogue TSR.

IRON CROWN ENTERPRISES (ICE)

Pour MERP, ICE prévoit, après la sortie aux Etats-Unis du volume III en janvier, des campagnes, *Mount Gundabad* (avril) et *Empire of the Witch-king* (été); deux modules d'aventure *Warlords of Desert* (avril) et *Dark Mage of Rhuduar* (mai) et une quête *Search for the Palantir* (été).

Pour *Rolemaster*, un nouveau monde, *Shadow World*, arrive avec un atlas (mars); *Quellbourne, Land of the Silver Mist* (mars) où sont décrits les peuples et les régions; une aventure *Journey to the Magic Isle* (mars); la description de démons dans *Demons of the Burning Night* (avril) et pour mai, *Tales of the Loremasters, Book One* et *Star Crown Empire & The Sea of Fate*.

Pour *Space Master*, après *Star Trike: Vessel Compendium #1* déjà sorti, voici *Star Trike: Vessel Compendium #2* (avril) et *Raiders From the Frontier* (mai).

WEST AND GAMES

Paranoïa commence à s'étendre avec une série intitulée *The Secret Society Wars: Wars Begin* (mars), *Wars Escalate* (mai), *Wars Final Chapter* (juillet), *Wars Continue* (avril) et *A New Beginning* (octobre).

Pour les wargames, la nouveauté de l'année: *Soldiers*, un jeu de combats d'homme à homme lors de la Seconde Guerre mondiale.

MAY FAIR GAMES

Au cœur de leur ligne, les jeux de plateau avec *Dragonriders of Pern* (mai) revu et corrigé depuis sa sortie en 1983; *Myth Fortunes*, basé sur les œuvres humoristiques de Robert Asprin; *Lone Wolf & Cub*. *City-State of The Invincible Overlord* va recevoir quelques extensions avec *Deception at Dasa*, une aventure assortie d'un guide (mai) et *The Castle*, une boîte détaillant Briarwood Castle (août). Egalement prévues des aides de jeu avec *Wizard's Dilemna* (mars) et *Monsters of Myth and Legend II*.

AVALON HILL

Sept nouveaux jeux de plateau cet été avec notamment *Past Lives* (2 à 8 joueurs) où vous saurez tout sur vos vies antérieures; *Spices of the World*, jeu de société familial où les joueurs incarnent des marchands de l'époque de la Route des Epices; *Blind Justice* recrée l'atmosphère des cours de justice. Egalement prévus pour cette période *The Last Hurrah*, six modules pour *ASL* où sont décrites les défenses des petits pays face à la guerre éclair de 1939-1940; et *Trollpack*, le 9e module pour *RuneQuest* qui analyse les Uz, une des plus importantes espèces de personnages non humains dans le monde de Glorantha.

GDW

GDW, qui n'exposait pas, prévoit notamment une seconde édition totalement remaniée de *2300 AD* cette année!

THE GAMES GANG LTD

Cette maison étend sa gamme de jeux familiaux avec *Gender Bender*: vous êtes un homme, alors vous interpréterez une femme dans ce jeu et devrait deviner ce que ces accortes dames pensent.

PASCAL GROS

ITALIE

VENISE ET LE JEU : UNE EXPOSITION CAPITALE.

Jusqu'au 28 avril, le Casino municipal de Venise abrite une exposition au titre prometteur : "Fanti e denari. Sei secoli di giochi d'azzardo" (Valets et deniers : six siècles de jeux de hasard).

Un livre-catalogue, richement illustré et fourmillant d'objets, de livres et de peintures, a miraculeusement atterri dans quelques librairies parisiennes – qui le font payer!

LES CANADIENS DOIVENT POSSEDER UNE ARME SECRETE. EN MOINS DE DIX ANS, ILS VIENNENT DE COMMETTRE DEUX DES PLUS BEAUX HOLD-UP DE L'HISTOIRE DU JEU. APRES TRIVIAL PURSUIT, PICTIONARY. PAS MAL, NON? LA FRANCE PEUT SE VANTER D'AVOIR CEDE LE CANADA POUR UNE BOUCHEE DE PAIN A LA GRANDE-BRETAGNE A LA SUITE DU TRAITE DE PARIS EN 1763. CE JOUR-LA, LOUIS XV AURAIT MIEUX FAIT DE RESTER DANS LES BRAS DE LA POMPADOUR. ET CE DIABLE SOURIANT DE ROB ANGEL SERAIT NÉ FRANÇAIS.

PICTIONARY: LE HOLD-UP DE ROB ANGEL

Ses moustaches touffues à la manière écossaise n'arrivent pas à masquer son sourire. De sa bouche, de ses yeux bleus rayonnent la joie de vivre. Rob Angel ne cache pas son bonheur: il le porte avec naturel. Pas mécontent d'avoir déjà réussi l'un des plus beaux hold-up de l'histoire du jeu depuis le *Trivial Pursuit*. Il y a quatre ans Rob Angel créait *Pictionary*. Aujourd'hui, il déguste du champagne, papillonne, confortablement assis dans les sièges vénérables d'une suite d'un des plus beaux hôtels de Paris, le Meurice. Il y a quatre ans, Rob Angel servait des bières à Seattle à des sidérurgistes pas toujours aimables. Aujourd'hui, il fait la tournée des salles de rédaction du monde entier. Avec naturel. Comme s'il avait toujours su qu'un jour il serait millionnaire.

La fabuleuse aventure que vit Rob Angel, c'est une histoire dont on rêve, un conte de fées des années 1980. Tout commence à Seattle. Un port isolé sur la côte Ouest des Etats-Unis. Pour préciser la température du coin, Seattle est plus près de Vancouver que de San Francisco. Là, au milieu des ouvriers des usines des chantiers navals, Rob Angel survit avec un job de serveur. Pas très reluisant pour un diplômé en Business Administration de Seattle. Mais il faut bien vivre, ma brave dame.

Les études ne sont pas loin et les copains de collège non plus. Régulièrement, autour d'une table, ils se retrouvent, boivent un coup et de temps à autre jouent à *Risk*, à *Stratego*. Rob Angel nous raconte la suite de son accent mi-canadien, mi-américain. *"Un jour, je ne sais pas pourquoi, j'ai ouvert un dictionnaire, j'ai choisi un mot et j'ai essayé de le leur faire deviner en dessinant. Pourtant je ne suis pas très bon en dessin."* Là, lors d'une anodine soirée entre amis, comme il en existe des milliers dans le monde entier, venait de naître *Pictionary*. Pas le jeu, le concept.

Des débuts difficiles

A entendre ce Canadien de 30 ans expliquer son hold-up, on croit rêver tant ses propos semblent sortis d'un panégyrique du self-made man américain. Huit mois de recherche pour sélectionner 6 000 mots: *"Dès que je pensais que c'était dessinable, j'essayais. Si cela marchait, ce mot entrait dans le jeu."* Et six mois de plus pour finaliser le jeu. Et tout ça, bien sûr, après le boulot. Après de longues heures passées dans l'atmosphère enfumée du bar. Mais, avec l'aide d'un ami graphiste, Rob le serveur croit en son invention.

Jamais Rob Angel n'eut l'idée de démarcher les éditeurs. Tout fou, tout Américain qu'il est sûr d'avoir raison, il monte sa propre société avec deux collègues serveurs. Avec pour bouclier l'espoir des doux rêveurs. Et avec 35 000 dollars d'investissement initial, il se lance. Il connaît bien Seattle, alors il décide de commencer dans cette ville. *"A u début, c'était très dur. Je travaillais comme serveur la nuit et le jour je jouais à* Pictionary *dans les boutiques qui avaient bien voulu prendre mon jeu."*

Un an de galère, un an d'efforts soutenus et toujours cette volonté de fer, cet espoir sans limite. *"J'y ai toujours cru. Même quand nous avons démarré ce jeu dans l'arrière-salle du bar, j'y ai toujours cru. C'était obligé. C'était un peu comme une drogue nécessaire. Sans cela, je n'aurais pas pu accepter tant de sacrifices. En fait, j'ai su que c'était arrivé quand, un an après le lancement du jeu, j'ai vu les piles de* Pictionary *diminuer dans les magasins et surtout quand nous avons eu notre première publicité à la télévision."* Il dit nous et il pense Rob Angel et *Pictionary*. *"Ce jeu, c'est mon bébé. Je lui consacre tout mon temps."*

Comme le *Monopoly* avait séduit les habitants de Philadelphie avant de conquérir le monde, *Pictionary* s'arrache à Seattle. Pour preuve, en moins de trois mois, 4 000 jeux sont vendus uniquement chez Nordstroms, un grand magasin de vêtements qui n'avait pas de rayon spécialisé en jeux et jouets. *"Ensuite le bouche à oreille a fonctionné,* poursuit Rob Angel. *Et voilà. Mais je dois avoue, que sans les relations publiques, cela n'aurait pas marché."* Simple, non.

Les commandes affluent, les maisons d'édition ne cessent de téléphoner ou de frapper à la porte pour obtenir la licence du jeu. Parmi elles, Western Publishing/Cornachia Press n'en est pas à son premier coup: *Trivial Pursuit* est déjà passé entre ces mains. Ce succès finit par convaincre Rob Angel: *"Ma petite structure ne me permettait pas de fabriquer et de distribuer des centaines d'unité de* Pictionary. *Cornachia et Western étaient équipés pour le faire et bénéficiaient d'une expérience reconnue sur le marché."*

Un succès mondial

En moins de deux ans, *Pictionary* inonde l'ensemble des Etats-Unis. A ce jour, 5,4 millions d'exemplaires ont été vendus et six autres éditions existent. La plus surprenante pour nous, Français, la version biblique dans laquelle sont regroupés tous les mots de l'Ancien et du Nouveau Testament. Cette version a fait un tabac outre-Atlantique.

En moins de cinq ans, *Pictionary* est traduit en douze langues, distribué dans vint-six pays. En tout, près de 13 millions de jeux vendus. D'ici deux ans, les Soviétiques devraient bientôt être contaminés par le virus *Pictionary*. *"Ce jeu n'a fait qu'un seul bide,* explique Rob Angel*: c'était au Japon. Nous essayons de savoir maintenant pourquoi nous avons échoué."*

Les recharges et les versions non traduites en français devraient arriver d'ici à la fin de l'année. Assis dans les fauteuils moelleux de l'hôtel Meurice, Rob Angel l'assure. Peut-être sont-ce ses débuts difficiles, toujours est-il que ce diable de Canadien n'affiche pas des lubies de star. Ses milliards, il les laisse au vestiaire.

L'homme qui a inventé l'un des virus les plus contagieux de ces dix dernières années. L'homme qui chaque jour que *Pictionary* vit récolte des royalties dont il ne veut pas donner le montant. Cet homme est heureux. Il réclame une seule chose. Mais avec le sourire. Ce n'est pas sa faute, il aime le champagne.

Jean-Louis Aucagos

Inondation. Six éditions et près de 13 millions de jeux vendus en moins de cinq ans.



INDISCRETIONS



ARMAGGEDON. Thierry Abgrall, la tête pensante de l'éditeur français de figurines fantastiques, a mis en chantier un nouveau jeu, mi-wargame, mi-jeu de rôle. Son univers sera axé sur la science-fiction et on y retrouvera les Kralls, ces monstres "sauro-insectoïdes" nés dans l'imagination tourmentée mais féconde des créateurs nantais.

CONCOURS. Les Editions ecg lancent un concours de scénarios pour *Laborinthus* ouvert à tous les francophones ou francophiles sans restriction d'âge ni de sexe. Qu'on se le dise! La date limite de participation est fixée au 31 juillet 1989. Attention! Pas question de rédiger cela n'importe comment. En première page, une idée générale (1 à 2 lignes) que vous développez ensuite succintement (3 à 5 lignes) avant de donner le contexte, l'évolution du récit et le dénouement (20 à 25 lignes). Sur la seconde page, l'introduction qui est destiné aux joueurs en début de partie (80 à 100 lignes). Sur la troisième, l'ordre des scènes (80 à 120 lignes) ainsi que quatre photographies noir et blanc fournies avec le nom et l'adresse de l'auteur. Chacune des ces photographies sera accompagnée d'un texte (40 à 60 lignes). En quatrième page, les compléments d'information indispensables pour le maître de jeu. Pour ce concours qui prend fin le 31 juillet 1989, le gagnant recevra un prix de 1 000 francs suisses et, dans le cas où les quatre photos jointes auront été retenues, le prix sera de 2 000 francs suisses. De plus le "scénarium" retenu sera publié fin 1989 dans une revue spécialisée française.
Pour tout renseignement: ecg Editions, rue Neuve 8, CH-1400 Yverdon-les-Bains.
Tél.: 024/21 71 68.

COMETE. *Abalone* grandit, grandit. Les créateurs de cette société et de ce jeu ont créé, il y a quelques semaines, une autre société aux Etats-Unis qui s'occupe d'implanter et de distribuer ce jeu sur le marché américain ainsi que sur les marchés asiatiques. Par ailleurs, leur but est de trouver des partenaires en Europe pour distribuer le jeu, tout en essayant de conserver le même esprit qui a préfiguré au lancement de ce jeu en France. Des contrats ont déjà été signés en RFA, au Bénélux et en Suisse. Et des négociations ont lieu actuellement au Royaume-Uni, en Espagne et dans les pays nordiques. Non content de réussir commercialement, ses créateurs jouent aussi la carte du cœur puisqu'ils ont présenté au salon parisien une version pour les non-voyants.



Enfin, une Fédération française d'Abalone devrait voir prochainement le jour.

AMBASSADE. L'Education Nationale, les Affaires Etrangères. Mais où s'arrêteront-ils? Philippe Coste et Jérôme Bocquet ont réussi à convaincre le Quai d'Orsay d'insérer, dans une circulaire adressée à toutes les ambassades françaises, leur JdR *Aux Armes, Citoyens!* Les diplomates liront que ce jeu est tout particulièrement adapté à des fins pédagogiques. A quand une circulaire du ministère de l'Intérieur enjoignant à nos gentils CRS de lire *Aux Armes, Citoyens!* pour parfaire leur connaissance des techniques de maintien de l'ordre?

SOLEIL LEVANT. L'offensive de charme de *Riviera Quest* ne connaît pas de limites. Non contents d'avoir pris des contacts avec des éditeurs pour être distribués au Royaume-Uni, en Belgique, en Suisse et en Italie, ses auteurs travaillent actuellement sur une version japonaise en collaboration avec Michel Derot, ancien vice-champion de France de go et professeur actuellement à l'université de Kobe. Cette version sortirait en juin 89 dans un style plus tactique que la version française.

IMPORT. Le *Logitac* aux Etats-Unis, en RFA, au Royaume-Uni, c'est pour bientôt. Et le meilleur, c'est qu'il va être distribué au



ACTION BOURSE

(Ajena / auteurs: Pierre-Jean Stracuzzi et Christophe Chevallier)

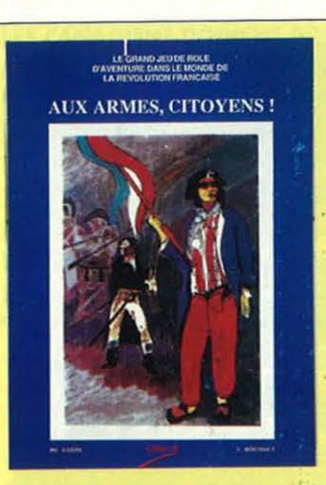
Matériel:
• un plateau de jeu de type *Monopoly*
• 48 cartes "Dépêches de Bourse" et 48 autres "Infos Bourse"
• 24 cartes "Confidentielle"
• 110 certificats d'actions
• billets de banque
• un tableau de cotations, un crayon et un chiffon
• 6 pions de couleur
• 2 dés

But du jeu:
gagner le plus d'argent possible.

Le jeu:
avant de commencer une partie, les joueurs en fixent la durée. Ils lancent les dés: celui qui fait le plus grand chiffre tient le rôle d'agent de change. Il distribue alors à chacun des autres joueurs un capital de départ.
A son tour, chacun lance le dé et avance du nombre de points indiqués. Si le joueur arrive sur une case "Société", il peut acheter tout ou partie des actions de cette société au cours inscrit sur le tableau de cotations. Si toutes les actions ont déjà été vendues, il peut les acheter aux joueurs qui les possèdent à condition que ces derniers acceptent.
Les autres joueurs peuvent également acheter des actions de cette société. S'il y a plusieurs acheteurs, l'offre la plus élevée l'emporte. Le nouveau cours de l'action est inscrit sur le tableau de cotations par l'agent de change.
Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Infos Bourse" ou "Dépêches Bourse", il peut tirer, soit la carte indiquée, soit une carte "Confidentielle". Ces cartes peuvent influencer le marché boursier, être bénéfiques ou malfaisantes pour le joueur qui les tire. Au cours du jeu, les joueurs peuvent vendre ou acheter leurs actions après avoir demandé à l'agent de change de suspendre le jeu le temps des transactions.

Commentaires:
les créateurs d'*Action Bourse* n'ont pas choisi la facilité en prenant pour thème de leur jeu la simulation boursière. *Maxi-Bourse*, leur aîné qui a déjà soufflé sa première bougie, avait placé la barre assez haut. Manque de chance pour *Action Bourse*, *Le Grand Jeu des Affaires* vient tout récemment de ranimer la flamme, non sans panache. Dans ces conditions, *Action Bourse* était obligé de faire au moins aussi bien que ses prédécesseurs. Et cette tentative d'échouer.
Là où les deux aînés avaient su introduire un minimum de stratégie, le p'tit nouveau laisse une trop grande place au hasard. La seule stratégie est de vendre quand le cours de l'action est assez haut. Même un nouveau-né comprendrait. Rien, aucune invention. Que ce soit sur le principe de fonctionnement ou dans la simulation, rien du tout! *Action Bourse* ne risque pas de faire déborder la Corbeille!

EN BREF:
type de jeu: simulation
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 7/10
originalité: 2/10
prix moyen: 300-350 F
nous aimons: ✗



AUX ARMES CITOYENS !

Le grand jeu de rôle d'aventure dans le monde de la Révolution française

(Cubic 6 distribué par Dragon Radieux/ auteurs: Philippe Coste et Jérôme Bocquet)

Matériel:
un livret d'environ 75 pages.

Le jeu:
Aux Armes, Citoyens! jeu de rôle ou plutôt d'aventure comme aiment à le préciser ses auteurs, est vendu sous forme d'un livre format BD. Ce livret contient des règles de base et avancées, deux scénarios et un chapitre "historique".
Pour les règles de base, les joueurs utilisent toujours un ou deux dés à six faces. Pour chaque personnage, cinq caractéristiques: Force, Intelligence, Dextérité, Endurance et Apparence. Pour les calculer, les auteurs proposent trois méthodes, toutes les trois utilisant deux dés à six faces.
Ensuite chaque joueur détermine son sexe, sa taille et son poids pour faciliter la visualisation des personnages. Avant de déterminer la classe de son personnage, c'est-à-dire son statut social, parmi les douze proposées. En fonction de ce choix, le joueur pourra choisir de deux à trois compétences dans la liste afférente à chaque classe.
Dans les règles avancées, le dé à six faces est remplacé par deux dés à dix faces, ce qui permet d'"obtenir un "dé 100": l'un représente les dizaines, l'autre les unités. Dans ce système dit avancé, le personnage ne tire plus ses caractéristiques aux dés, mais possède un capital de points (62 + résultat du jet d'un dé à dix faces) qu'il doit répartir entre les cinq caractéristiques. Ensuite, à partir des valeurs de ses caractéristiques et à l'aide d'un tableau, chaque personnage calcule ses points d'aptitude qui lui permettent d'acheter ses compétences.
Dans la seconde partie du livret, les maîtres de jeu trouveront un résumé historique de la période révolutionnaire et des informations sur la vie quotidienne à cette époque. Pour finir, deux scénarios: l'un en 1793 en pleine chouannerie vendéenne; l'autre dans la Marne en 1792.

Commentaires:
certains avaient déjà remanié le *Trivial* à la sauce Thermidor, deux auteurs viennent de profiter de cette mode pour lancer le premier jeu de rôle sur la Révolution française, *Aux armes, Citoyens!* A défaut d'être révolutionnaire, ce JdR a l'immense qualité d'être simple et clair. En bref, accessible à tous. Les novices pourront même se familiariser avec ce type de jeu grâce à un "jeu interactif" construit sur le modèle des "Livres dont vous êtes le héros".
Cette simplicité des règles est presque nécessaire car le plus gros travail pour les joueurs va être de se plonger dans une période troublée où tout un chacun changeait de position sociale en quelques mois, si ce n'est en quelques jours.
C'est là d'ailleurs le principal intérêt d'*Aux armes, Citoyens!* dont le fonctionnement ne révolutionnera certainement pas le genre des JdR: nombre de ces règles sont souvent le reflet d'autres jeux existants. Mais peut-on encore inventer quant au fonctionnement des JdR? A noter également le peu d'illustrations qui auraient pu être utiles, notamment pour la description des personnages et de la vie quotidienne sous la Révolution française.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 4/10
efficacité: 5/10
originalité: 5/10
prix moyen: 129 F
nous aimons: ♥♥

Brésil où il va servir de support à une émission télévisée grand public. Indice n'en reste pas là puisque cette maison d'édition charentaise va distribuer des jeux allemands: *Stakato* et *Nitaya*. Plus européen, tu meurs!

POITIERS. Le jeu multiplie de plus en plus son champ d'investigation. Après la communication interne, il s'insinue dans les traditionnelles foires-exposition. Du 29 avril au 8 mai, Poitiers installe un stand "jeu" dans un espace "entreprise" et organise un concours avec comme prix des stages d'été ou des petits jobs d'été. Pour tout jeu d'entreprise susceptible de s'intégrer dans un tel cadre et pour toute suggestion, téléphoner à Jacky Denieul: 49.01.27.76 à Poitiers.

LES PETITS DERNIERS

HURLEMENT

Mi-mars sort *Hurlement*, le nouveau jeu de rôle de Dragon Radieux. En avant-première, l'éditeur et les créateurs de ce jeu ont fait jouer à *Hurlement* des journalistes spécialisés. Dominique Guyot nous raconte cette nuit.
" *Il fait nuit; tu t'éveilles avec une migraine épouvantable; la douleur se généralise dans tout ton corps", m'explique le maître de jeu. "Tu es courbaturée de partout. Bref, tu ne te sens pas bien. Recroquevillée dans un coin d'une grange, la paille pique ta peau nue. D'un seul coup, la porte s'ouvre, et apparaît une forme immense, immense. C'est le Veneur. Affolée, tu songes à prendre la fuite. Un cri t'échappe, tu te blottis pour te faire toute petite."*
- *"Allons Dominique, n'aie pas peur! Viens, dépêche toi, les autres t'attendent"*, lance le Veneur.
"Tu ne le connais pas, mais quelque chose dans sa voix te rassure, tu n'as plus peur. Tu sautes sur tes pattes, ton corps se hérisse, et le Veneur t'attrape par la peau du dos pour te placer sur son épaule. Car tu es un superbe... chat noir! Dehors, une cohorte de bohémiens vous attendent autour de la caravane." Le Veneur s'adresse à eux: *"Voici la nouvelle recrue!"*
"Et tous de t'applaudir et de t'acclamer! Gênée, tu observes les autres ramasser les dernières affaires éparses et s'apprêter au départ. Dorénavant, un nouveau personnage, amnésique, les accompagnera, toi!"
C'est ainsi que se crée un personnage dans *Hurlement*, simplement après un jet de dés. Depuis les premiers tests réalisés par les créateurs de *Hurlement*, Valérie et Jean-Luc Bizien, le record de longueur de temps n'a pas dépassé les 4 minutes 34.
Lors du déroulement du jeu, la technique n'intervient plus. La par-

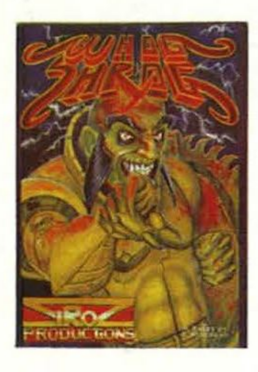


tie en question, menée par Jean-Luc Bizien pour des journalistes spécialisés (*Casus Belli, Chroniques d'Outre Monde, Vendredi 13* et *J&S*), a duré deux heures. Le maître de jeu, qui incarne aussi le Veneur, n'a pas lancé les dés plus de cinq ou six fois en tout! De quoi sécuriser les joueurs, tout en ménageant l'ambiance, très originale d'*Hurlement*.

L'épopée débute au Xe siècle pour prendre fin de nos jours. Le joueur se joue lui-même et garde sa personnalité. Mais il peut devenir garou à volonté (chat, chien, ours, biche, rat, chauve-souris...). Le personnage évolue, apprend au fil des siècles à utiliser ses capacités, meurt et revit sous d'autres formes animales pour devenir à terme, l'Initié. L'Initié sait tout, connait tout. Arrivé à ce stade, le joueur devient maître de jeu et Veneur.

L'idée de *Hurlement* est venue à Jean-Luc Bizien en jouant à *Donjons & Dragons*: *"Lors d'une partie de* D&D, *mes joueurs, comme d'habitude, jouaient les "Gros Bill". Ce jour-là, j'en ai eu marre, alors je les ai transformés en tigres-garous. Mais l'équipement dans les dents, ils continuaient d'avancer, ou plutôt de ramper! Ensuite, l'idée d'un jeu "nouveau" a germé, petit à petit."* Comme quoi il faut toujours avoir un Gros Bill chez soi!

WHOG SHROG



Les auteurs Nicolas Théry, Eric Bouchaud et Laurent Tremel définissent *Whog Shrog* comme un jeu de science-fiction gothique avant d'ajouter quelques pages plus loin: *"Les scénarios doivent explorer des civilisations et des paysages baroques et délirants, plein de couleurs et d'odeurs inconnues."* Alors c'est baroque ou gothique: il faudrait trancher! Autre définition extraite du livret de 80 pages: ce JdR a été *"visiblement écrit par des fous dangereux et pour des détraqués"*.

Dans *Whog Shrog*, les joueurs incarnent au départ des Whrog Shrog, c'est-à dire des commandos d'élite qui doivent remplir au péril de leur vie les missions que fixe leur chef suprême, le Boucher. Petit à petit, au contact du monde extérieur, certains Whog Shrog vont s'humaniser en découvrant des sentiments comme l'amour, la poésie ou le doute. Les aventures de ce JdR se passent dans un univers décadent. Comme références, les auteurs citent les dessinateurs Druillet et son univers très détaillé dans lequel évolue Lone Sloane, ainsi que Corben et ses gros mecs nus et chauves aux aventures fantastiques.

Au centre de ce JdR, les combats, d'où une panoplie très variée d'armes plus délirantes les unes que les autres (scie circulaire adaptée au poignet, grenades atomiques...). Si ce JdR n'invente rien quant à son fonctionnement général, certaines originalités sont à relever: chaque partie du corps possède sa mesure de points de vie; les vaisseaux possèdent leur propre fiche comme les personnages.

Ce JdR satisfera certainement les amateurs de luttes sanglantes. A noter qu'un scénario intitulé *Warpage Total* est joint au livret et que les règles très détaillées obligent souvent les joueurs à revenir au livret lors d'une partie, puisqu'il n'existe pas de compilation de tables. Nous reviendrons plus amplement sur ce JdR dans le prochain *J&S*.
(*Siroz*, 134 F)

CHOUANS ET VENDEENS

A peine sorti, *Aux Armes, Citoyens!* reçoit sa première extension avec un livret de 48 pages sur les révoltes des Chouans intitulé *Chouans et Vendéens*.

Comme le JdR, ce module met l'accent sur la vie quotidienne et rappelle les principaux événements historiques vécus dans cette région entre 1789 et 1800. Le scénario de 8 pages fourni par ailleurs débute dans le bocage vendéen: des Vendéens partent à la recherche d'un objet qui nuit aux négociations entre Vendéens et Anglais. Enfin, ce livret définit trois nouvelles classes de personnages (le propriétaire foncier, le colporteur et le contrebandier) et apporte des compléments de règle, notamment pour l'utilisation des canons.

Par ailleurs, *Aux Armes, Citoyens!* est dorénavant disponible dans certaines librairies et dans les FNAC.



FOUS DE PUB

(Jeux MSA / auteur: Patrice Zana)

Matériel:
- un plateau de jeu style *Monopoly*
- 52 cartes "message", 12 "objectif", 12 "budget de campagne", 12 "coup bas" et 12 "coup de piston"
- 5 pions et 5 nœuds papillon de couleur
- une roulette, un sablier et 2 visières "annonceur"
- un dé et des billets de banque

But du jeu:
réaliser son objectif secret.

Le jeu:
avant de lancer les dés, chacun choisit un pion de couleur et accroche à son col le nœud papillon de la même couleur. Ensuite chacun reçoit 8 millions de francs de la banque et tire une carte "objectif secret".
Le joueur qui commence lance le dé et se déplace du nombre de points indiqués par le dé. S'il arrive sur une case rectangulaire, il touche 100 000 F. Sur une case "compétition", il coiffe la casquette "annonceur", tire une carte "budget de la campagne" et une carte "message", et les lit aux autres joueurs. Ceux-ci ont deux minutes pour rédiger un slogan en rapport avec le "message" à faire passer. A l'issue de ce délai, "l'annonceur" choisit le gagnant (qui peut d'ailleurs ne pas avoir rédigé de slogan) et lui verse le "budget de la campagne". Enfin, l'annonceur fait tourner la roulette pour voir le succès de cette campagne: la banque lui verse autant de fois 100 000 F que le numéro où s'est arrêtée la boule blanche de la roulette.
La case "Coup de pub" permet au joueur de lire l'objectif secret d'un des autres joueurs. La case "Changement d'objectif" l'oblige à tirer une autre carte "Objectif secret", et donc à en changer. La carte du dessus du paquet "Coup de piston" ou "Coup bas" est lue à voix haute par le joueur qui arrive sur la case correspondante.
Le gagnant est celui qui réalise le premier son objectif secret.

Commentaires:
dès les premières minutes, les joueurs se prennent au jeu et au rôle de publicitaire que *Fous de pub* veut leur faire tenir. Rédaction de slogans en temps limité, concurrence inégale entre les joueurs: tout concourt à recréer le job des fils de Séguéla. Y compris dans les gadgets, avec ces visières de croupier et ces nœuds pap' en plastique. Plus vrai, tu meurs!
Le temps fort de la partie, c'est la rédaction des messages: quoi de plus normal quand on est joueur-publicitaire. Le but du jeu est, n'oublions pas, de réaliser son objectif secret. Malheureusement, Machiavel n'est pas passé par là et les objectifs secrets sont rarement surprenants. C'est dommage tant ce jeu passionnera les joueurs. Mais ceux-ci sont suffisamment machiavéliques pour inventer et lancer de nouvelles cartes "objectif secret".

EN BREF:
type de jeu: simulation publicitaire
nombre de joueurs: à partir de 3
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 8/10
originalité: 7/10
prix moyen: 250 F
nous aimons: ♥♥



INTRIGUES A VENISE

(Milton Bradley France / auteurs: Alex Randolph et Leo Colovini)

Matériel:
- un plateau de jeu représentant la ville et les environs de Venise
- 4 passeports et 4 enveloppes
- un carnet de feuilles de marques
- une pièce noire "Ambassadeur" et 4 séries de 4 personnages (à monter)
- une tête avec masque contenant des billes colorées
- 48 cartes (cartes "d'identité", cartes "de déguisement", "message secret") réparties en 4 jeux colorés

But du jeu:
découvrir votre partenaire, échanger vos messages secrets et remplir conjointement votre mission avec succès.

Le jeu:
dans chaque enveloppe, on place une carte de chaque catégorie. Chaque joueur ouvre ensuite une enveloppe. Il sait alors quel rôle il va jouer, quel est son déguisement et quel est son message secret. Au commencement du jeu, chacun des joueurs ignore donc l'identité des autres joueurs.
Chacun dispose de quatre espions qu'il va déplacer sur le plateau. Quand, à son tour de jeu, un joueur s'arrête sur une case occupée par un espion d'une autre couleur, il peut lui demander trois cartes (deux "déguisement" et une "identité" ou vice versa). Sur une case occupée par "l'Ambassadeur", le joueur demande à l'espion de son choix de lui montrer deux cartes de même type. Dans les deux cas, une carte au moins doit comporter un renseignement réel.
Pour se déplacer, les joueurs secouent le masque dans lequel ont été insérées les billes colorées. Quand ils le posent, trois billes apparaissent, ce qui définit le type de déplacement autorisé.
Vers la fin du jeu, les joueurs qui pensent avoir trouvé leur partenaire lui glissent, lors d'un interrogatoire, leur carte message secret. Et vice versa. Lord Fiddlebottom est toujours allié au colonel Bubble et l'Agent X à Madame Zsa Zsa.

Commentaires:
ce jeu créé par Alex Randolph ravira les stratèges. Son fonctionnement n'est pas sans rappeler le *Cluedo* et le *Master Mind*, quant à la recherche des renseignements et aux déductions qui s'en suivent. Mais les deux grandes originalités d'*Intrigues à Venise* résident dans le mode de déplacement et, surtout, la conception du jeu lui-même. Ignorer qui est son partenaire et avoir à le découvrir, voilà qui n'est pas sans piment. Par ailleurs, monter les pièces rappelle le bon vieux temps où l'on montait la maquette du navire corsaire de Surcouf. A noter que dans la version à trois, les déplacements et leur fréquence prennent plus d' importance.
Ceci n'est qu'un détail: les jurés du jeu de l'année en RFA savent vraiment dénicher les "bons" jeux. Pour preuve, cette année, ils viennent de nominer à la seconde place *Intrigues à Venise*.

EN BREF:
type de jeu: société et déduction
nombre de joueurs: 3 ou 4
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 9/10
originalité: 8/10
prix moyen: 180-200 F
nous aimons: ♥♥♥♥

YOTAL, COUSIN DU LOGITAC

Après le Logitac, la toute jeune maison d'édition propose le *Yotal*. Comme indiqué sur la photo, trois couleurs aparaissent sur chaque pion. Les cases du plateau comprennent deux couleurs. Le joueur peut donc déplacer un pion s'il y a correspondance des couleurs. Simple, non? Le but est donc de placer le maximum de pions sur les deux lignes opposées au camp de départ.



(*Indice*, 238F)

EUROGAMES REMANIE

Eurogames a acquis les droits des jeux produits par ex-International Team et a obtenu la licence européenne des jeux de la société anglaise Standard Games. Tous ces jeux ont été testés et remaniés par une équipe animée par Duccio Vitale. Voici assez sommairement les modifications apportées à ces jeux distribués en France par Rexton depuis mars.
Fief 2: le système d'alliances a évolué avec notamment l'introduction de personnages féminins. Le but du jeu a été recentré sur la prise du pouvoir par la monarchie absolue (3 à 6 joueurs).
Zargos: ce titre n'est pas sans rappeler le *Zargo's Lords* de Marco Donadoni dont il s'inspire. Chaque joueur représente un peuple fantastique, et le contrôle des différents royaumes permet de recevoir des cartes de magie, lesquelles donnent à leur tour les clés de la victoire.
Yom Kippur: dans ce wargame historique pour 2 joueurs, des modifications ont été apportées aux pions et aux cartes. Par ailleurs, les deux scénarios (front du Sinaï et front du Golan) ont été fondus en un seul, et les règles ont été réécrites dans un souci de clarté.
Okinawa (wargame): les phases aériennes et navales ont été simplifiées, et la carte de l'île d'Okinawa a été divisée en secteurs pour permettre un repli secret des Japonais.
Little Big Horn (wargame): tous les pions ont été changés et le tapis de jeu réduit de façon à accélérer le jeu (10 tours au lieu de 25). Et le joueur indien a désormais la possibilité d'effectuer des mouvements secrets hors carte.
Colonisator (wargame de science-fiction): certains points de règles concernant les déplacements dans l'hyperespace et l'apparition aléatoire des planètes et leur colonisation ont été modifiés.
Par ailleurs, Eurogames propose un nouveau jeu en trois volets, *Dragon noir*, jeu fantastique créé par Duccio Vitale pour 2 joueurs et plus. Pourchassés par un empereur sanguinaire, le chevalier Konrad, la princesse Godiva et le mage Zacharie viennent se réfugier sur Arkö Iriss, le Monde aux Mille Visages. Premier volet de cette trilogie, *L'Exil* raconte l'arrivée des héros sur l'île de Kazhdîn en huit scénarios interactifs. Les deux autres boîtes, *La Conquête* et *Le Retour*, paraîtront en juillet et novembre prochains. Le matériel proposé (personnages, cartes) est entièrement compatible avec les jeux de la série *Cry Havoc*. Les règles mettent en valeur les qualités des personnages principaux et les pouvoirs propres à chaque peuple, avec une place particulière pour les pouvoirs magiques.

AUTOUR DE L'IMPRESSIONNISME

Jeu de cartes

Après *Les Sept Capétiens*, ce jeu de cartes créé par Sylvie Dessoix s'inspire lui aussi du célèbre jeu des sept familles. Peu de stratégie, mais des reproductions fort réussies des tableaux des plus grands impressionnistes. Une idée de cadeau original. Pour l'instant, ce jeu est disponible pour les actionnaires du club de *L'Evénement du Jeudi* et n'est en vente qu'à Paris (FNAC, Musée d'Orsay, Galeries Lafayette et Librairie Chantelivre). (Jeux Sylvie de Soye, 80 F)

LE GUILLOTIN

La Révolution française est vraiment bonne à mettre à toutes les sauces. Après que les questions-réponses ont lancé la danse, *Le Guillotin* prend la relève. Ça a le goût de la belote, ça ressemble au whist et ça fleure bon le bridge. Ce jeu se compose de 60 cartes de quatre familles de 15 cartes numérotées de 2, la plus basse, à 16 la plus forte. Les couleurs du jeu (trèfle, carreau, cœur et pique) sont remplacées par des emblèmes. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte

de la famille demandée, il peut couper ou même surcouper, les familles étant rangées dans un certain ordre.
La partie se déroule en dix donnes. Chaque joueur reçoit 10 cartes au premier tour, puis 9 au deuxième et ainsi de suite. Le nombre de joueurs peut varier de 3 à 6, et il est possible de jouer en équipe. A chaque donne, les joueurs marquent un point par pli réalisé. Décidément la Révolution n'a pas fini d'en baver.
(*Héron*, 80 F)

UN NOUVEAU MAGASIN A MELUN

Melunais, Melunaises: un nouveau magasin spécialisé dans le jeu vient de s'ouvrir dans votre bonne ville. Son nom: *Cellules grises*. Son adresse: 5, rue Guy-Baudouin. Et son numéro de téléphone: 64.09.21.36.
Oyez, oyez, Meldois, Meldoises: vous êtes aussi gâtés avec un magasin situé 67, rue du Faubourg-Saint-Nicolas.

PERDS PAS LE NORD



En cette fin de siècle, le mot "Communication" est plus qu'un leitmotiv, un impératif pour tous les décideurs ou organisations administratives. Et tout ce petit monde de se servir du jeu pour communiquer. Après le département du Var, la Jeune Chambre Economique de Lille a conçu et réalisé un jeu intitulé *Perds pas le Nord*. Depuis le 25 novembre, près de 10 000 exemplaires se sont vendus, principalement dans la Région Nord-Pas-de-Calais.
(Prix 200 F).

LA BETE DU GEVAUDAN

Le Conseil Général de la Lozère vient de créer un jeu pour promouvoir le tourisme dans cette partie de la France. *La Bête du Gévaudan* est un jeu de stratégie où l'un des joueurs incarne le monstre et où les autres joueurs devenus chasseurs doivent essayer de l'attraper. Ce jeu de société sera relayé sur le terrain par une série de Grandeur Nature auxquels participeront des familles, des membres de comités d'entreprise ou de classes vertes.

PLAISIR DU BRIDGE

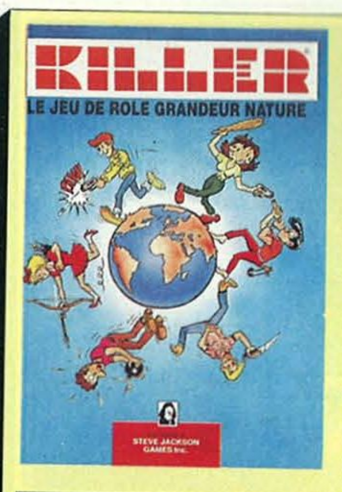
Eric Rodwell, champion du monde de bridge en 1981, et Audrey Grant ont rédigé un ouvrage sur leur sport préféré: le bridge. Selon eux, trois conditions sont nécessaires pour y jouer: une technique sûre, mais pas pour autant encyclopédique, une méthodologie vivante et des exemples ou problèmes typiques de ce jeu. Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux néophytes qu'aux joueurs confirmés.
(*Editions Trecarre*, 98 F)

DES WARGAMES FRANCAIS EN SERIE

Les petits Français s'intéressent de plus en plus aux wargames. Parmi les firmes les plus pointues, les éditions Socomer présenteront en avant-première au Salon des jeux de réflexion le premier wargame de la collection *"Vive l'Empereur"*: *Auerstaedt 1806*. Là, dans ce bourg de Saxe, le 14 octobre 1806, le maréchal Davout battait les Prussiens. Cette série retracera les batailles napoléoniennes à raison de deux wargames par an.
Support de cette collection, la série des livrets (79 F), *Les Grandes Batailles de l'Histoire,* qui en est actuellement à son troisième numéro. Après Camerone, Auerstaedt, le siège de Constantinople (1453) vient de sortir. Dès qu'un livret concernera une bataille où Napoléon a conduit ses troupes, les éditions Socomer sortiront un wargame avec une carte, des règles et un exemplaire du livret (220-230 F). Après Auerstaedt, le prochain de la série retracera la bataille de Eylau, cette bataille indécise entre Napoléon Ier et les troupes russes en février 1807.
(*Editions Socomer*, 220-230 F)

LE JEU DE ROLE DE BATTLETECH

Mech Warrior est enfin traduit en français. Ce livret de 156 pages avec 16 pages couleurs décrit précisément le jeu de rôle de *Battletech*. Ce qui permet d'individualiser les Technoguerriers, les Techniciens et les Eclaireurs. De les rendre plus



KILLER

Le jeu de rôle Grandeur Nature
(Jeux Descartes/ auteur: Steve Jackson)

Matériel:
• Un livret de 48 pages

Le jeu:
à l'image des jeux de rôle, *Killer* réclame la présence d'un arbitre-meneur de jeu. Mais ce jeu ne se déroule pas autour d'une table, comme les jeux de rôle classiques: les joueurs évoluent dans la rue ou dans tout autre lieu de la vie quotidienne et jouent "réellement" la partie.
Ces derniers sont, individuellement et en secret, investis d'un rôle d'assassin: ils doivent "tuer" un ou plusieurs joueurs par des procédés aussi inoffensifs qu'amusants. En outre, dans une partie de *Killer*, les joueurs reçoivent une série d'informations.
La première partie du livret présente les règles de base: le rôle du meneur, les interactions du jeu avec le quotidien (complices, témoins du meurtre), l'organisation et le déroulement d'une partie. Ensuite, les armes possibles sont répertoriées en quatre catégories. Les classes A et B concernent les armes inoffensives et donc conseillées (pistolets et couteaux, bombes et poisons factices). Les armes de classe C présentent certains risques si les joueurs ne sont pas protégés par des vêtements adaptés: arc, catapulte, tapette à souris... Enfin celles de la classe D sont interdites, car dangereuses: armes réelles et animaux venimeux.
La fin du manuel offre un large éventail de scénarios, c'est-à-dire des trames de base, dans lesquels peuvent s'intégrer des assassinats; le guide de l'homicide ludique ou code d'honneur et de sécurité de *Killer*; enfin quelques accessoires (contrat-type, certificat de décès, badges).

Commentaires:
contrairement à ce que sous-entend le sous-titre, *Killer* n'est qu'un des membres de la grande famille des jeux de rôle grandeur nature. Dans ce type de jeu, les joueurs s'impliquent réellement physiquement, même si les meurtres ne sont pas réellement perpétrés.
En apparence violent, ce système que les Anglo-Saxons pratiquent depuis plus de trente-cinq ans est avant tout un jeu. Et les multiples règles de sécurité énoncées dans ce livret suppriment tout risque et mettent ce jeu à la portée de tous.
Déjà présenté dans sa version originale anglo-saxonne (voir *J&S* n°21), *Killer* arrive dans les rayons des boutiques françaises, en français dans le texte. Et qui plus est fidèlement traduit. Extrêmement complet, ce manuel multiplie les points de règles, décrit les armes et précise plus de cent vingt méthodes pour tuer son meilleur ami.
Le premier intérêt de ce jeu est de créer un climat de paranoïa. Durant plusieurs jours, le temps d'une partie, les participants vivent les uns constamment armés et sur leurs gardes, les autres protégés par des "gorilles", et les "pleutres" cloîtrés chez eux.
Le second intérêt réside dans l'imagination apportée à l'élaboration d'un crime. C'est ainsi que l'on découvre que le moindre objet usuel (oreiller, placard, chaîne hi-fi...) peut devenir, dans *Killer*, un engin de mort.
Enfin traduite en français, cette œuvre magistrale de Steve Jackson devrait envahir les universités et les rues françaises tant ce jeu est passionnant et accessible pour tout un chacun.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle grandeur nature
nombre de joueurs: nombreux, de préférence
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 8/10
originalité: 9/10
prix moyen: 58 F
nous aimons: ♥♥♥♥



PUBLI-FOLY

(Indiana / auteurs: Pascal Cote, Raymond Deschamps, Anne-Marie Clerc et Serge Piediscalzi)

Matériel:
- un plateau de jeu style jeu de l'oie
- 25 plaquettes de marque
- jetons "coup de pompe" et "coup de fouet"
- un dé noir spécial et un autre blanc à 6 faces
- cartes questions

But du jeu:
obtenir le plus possible de "marques".

Le jeu:
Publi-Foly se joue en plusieurs tours. Un tour s'achève quand l'un des joueurs atteint la dernière case du parcours. A ce moment, il reçoit une "marque" et tous les joueurs se replacent sur la case départ.
Lors de chaque tour, les joueurs avancent ou reculent au gré du lancer de dé et des cases sur lesquelles il tombe. Quand l'un d'eux arrive sur une case "question", il tire une carte et la lit à voix haute. Chaque joueur doit alors répondre à cette question et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des joueurs ne trouve rien à citer. Le perdant tire alors une carte marque, la lit à voix haute et devient juge de création. Ses adversaires doivent alors créer un slogan le plus rapidement possible. Le "juge" choisit ensuite un slogan sans en connaître l'auteur et attribue au vainqueur la carte de la marque.
Quand un joueur arrive sur une case frappée d'une croix rouge, il jette immédiatement les deux dés: le chiffre du dé blanc indique alors le nombre de jetons ("coup de pompe" ou "coup de fouet" selon le résultat du dé noir) qu'il prend. Chaque joueur accumule ainsi ces deux types de pions. Quand il arrive sur une des cases "coup de fouet", il avance du nombre de jetons de ce type qu'il a. Inversement, quand un joueur arrive sur une case "coup de pompe", il recule du nombre de jetons de ce type. Dans les deux cas, les jetons utilisés sont rendus à la banque.
Le jeu s'arrête quand toutes les marques ont été distribuées.

Commentaires:
Publi-Foly amuse sans se prendre vraiment au sérieux. Tout en évitant le piège du trivial questions-réponses, ce quatuor d'auteurs exploite le thème publicitaire de façon fort agréable et fort efficacement. Dans sa conception, ce jeu serait presque parfait si ses auteurs n'avaient oublié de mentionner dans la règle que certaines explications du plateau se trouvent au dos de la boîte.
Certes le fonctionnement n'est pas très original, et les "stratèges" seront peut-être déçus quant à l'absence d'objectif de l'agence. Mais ce jeu recrée assez fidèlement la vie quotidienne et le dur labeur des fils de pub....(!)

EN BREF:
type de jeu: simulation publicitaire
nombre de joueurs: à partir de 3
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 6/10
originalité: 6/10
prix moyen: 260-290 F
nous aimons: ♥♥

ou moins efficaces. En outre, ce livret détaille l'univers, notamment les cinq Maisons qui se partagent le monde.
Outre d'introduire de nouveaux Battlemach, c'est-à-dire des robots, le jeu de rôle apprend comment soigner les Technoguerriers et introduit un système de gestion des coûts localisés en fonction des blessures qu'ils ont reçues. Egalement au sommaire, les mille et une façons de réparer les robots.
(Hexagonal, 140F)

LE KIOSQUE

■ *Dragon Radieux* n°19, 83 pages, 30 F.



Avec un peu de retard, les analystes de cette revue passent au crible le JdR *Marvel Super Héros*, rappellent les avantages du Maître d'Armes dans *L'Œil Noir*. Les passionnées des *Chroniques de Trégor* trouveront tout ce qu'il souhaite savoir sur "Les Orfèvres de Nerrulken". Ce numéro publie l'un des scénarios pour *Stormbringer* vainqueur du concours, "Passée la porte du Chaos". A noter que la revue s'enrichit d'un papier glacé très agréable au contact.

■ *Graal* n°14, 58 p., 25 F.
Beaucoup de wargames ce mois-ci avec des essais de *Pacific War* (Victory Games), *Russian Campaign* et *Fortress Europa* (Avalon Hill). Et aussi un scénario pour *Air Force* qui utilise les cartes de *Squad Leader*, mais reste jouable sur la carte normale. Par ailleurs, ce numéro inaugure une nouvelle rubrique bimestrielle: Parchemins exhumés. Comme son nom l'indique, elle est consacrée au *"décryptage d'antiques grimoires fantastiques décrivant des lieux, des créatures et des objets merveilleux"*.

■ *Tatou,* n°2, 30 F, 50 p., bimestriel.
Dans ce second numéro de la maison d'édition *Oriflam*, des aides et scénarios pour *RuneQuest*, *Stormbringer* et *Hawkmoon*. Mais *Onc' Tatou* innove en lançant sa nouvelle rubrique, *Radio Tatou*. Elle est consacrée aux livres, BD, films, et aux nouveautés pour nourrir votre inspiration...

■ *The General, vol. 25, n°1.*
Au centre de la célèbre revue patronnée par le non moins célèbre éditeur *Avalon Hill*, un dossier complet sur *Kremlin*, philosophie du jeu et scénarios (avec des personnages aux doux patronymes évoquant les rives verdoyantes de la Volga: Strychnin, Wasolin, Shootemdedsky, Badenuff...). Le gégène propose également une expédition à la chasse au dinosaure (avec des données sur les bestioles récupérables en JdR), ainsi qu'une extension à *2nd Fleet*, mettant en scène, oh joie, la flotte française (dont la *Jeanne*). Le tout enrobé dans un courrier des lecteurs évocateur: *Comment Avalon Hill a changé ma vie, Le wargame comme sociologie, Confessions d'un fanatique d'ASL* (Advanced Squad Leader, NDLR).

■ *La Taverne du Dragon Maboul*, n° 1, 5 F, 20 p.
Voilà un nouveau zine qui traitera essentiellement de trois JdR: *RuneQuest, James Bond*, et *Star Wars*, ainsi que de nombreux jeux de plateau (*SuperGang, Blood Bowl* et tous les jeux made by Rexton...*)*. Dans ce numéro, des "Ailp" de jeu, c'est-à-dire des aides de jeu (NDLR: pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple?) et des scénarios pour *RuneQuest*, ainsi que les dernières nouveautés en matière de jeu et des inspirations...
Pour vous abonner, écrire à La taverne du dragon maboul, J. Demoustier, 19, rue E. Zola, 47510 Foulayronnes.

■ *Vopaliec*, n°103, 50 p., 100 F pour dix numéros mensuel.
Spécialisé SF et jeux de simulation, Vopaliec est un zine de jeux par correspondance. Vous pouvez y jouer à *Diplomacy* (et variantes), et aussi au *Cluedo*, à *Valmy*, ou *Collapsar*. Deux parties se terminent dans ce numéro (La Rochejacquelein et ULM). Et deux autres commencent: Bir Hakeim et Singapore Sling (variantes de Petroleum et Banzai, elles-mêmes variantes de *Diplomacy*).

■ *Eniz,* n° 5, 28 F pour 5 numéros, mensuel.
Eniz, spécialisé JdR et wargames, devient mensuel, sous la forme d'un journal de 4 pages. La nouvelle formule offre un banc d'essai de *Koros,* (le second tome de la gamme Universom, chez Siroz Productions), un scénario pour *Battletech,* et une aide de jeu pour *Star Wars.*
Pour se le procurer, contacter Patrice Duval, 13, rue Edouard-Herriot, 74300 Cluses.

■ *Le Bulletin de la guilde,* n° 13, 10F, bimestriel.
Les robots: tel est le thème sur lequel mise la Fédération des jeux de simulation dans ce dernier numéro. Le bulletin leur consacre son dossier, une aide pour *Paranoïa,* "Robosteack", et enfin, une nouvelle:"Le robot qui voulait savoir". Vous trouverez aussi un scénario pour *Star Wars* et un autre pour *Full Metal Planète.*

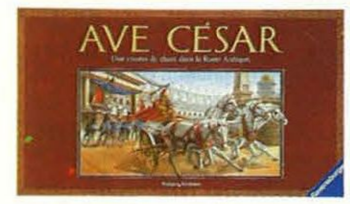
■ *Triumvirat,* n°38, 120 F pour 11 numéros, mensuel.
Spécialisé dans les jeux d'alliance, les wargames et les jeux de plateaux, *Triumvirat* est un zine de jeux par correspondance. Toutes les parties se font à l'intérieur du zine, sauf exception (comme *La grande boucle,* une simulation de course cycliste). Ce 38e numéro donne les résultats du Référendum Zine-Pool, qui a élu les meilleurs zines européens. Le premier zine français (mais oui, *Triumvirat!*), se situe à la 5e place. Jolie performance!

■ *Renju World,* n°1, 34 pages
Ce bulletin officiel de la Fédération internationale de Renju lance la campagne de sensibilisation à travers le monde de cette toute jeune parution créée au mois d'août dernier. Cette Fédération internationale comprend pour l'instant quatre membres: Japon, URSS, Suède et Pays-Bas. Pour en savoir plus sur ce jeu, lisez ce bulletin que vous pouvez acquérir en écrivant à Peter Jonnson, Munkgatan 5, S-561 34 Huskvarna, Suède ou en téléphonant en Suède au (46) 36-136735.

LE MOIS PROCHAIN

Fin avril, commence à arriver le gros des troupes présentées lors des salons internationaux. Des jeux concoctés pour être les vedettes du Noël 89. Tiendront-ils la route? Sortiront-ils indemnes des mains fébriles des joyeux testeurs? Réponse dans le numéro 58.

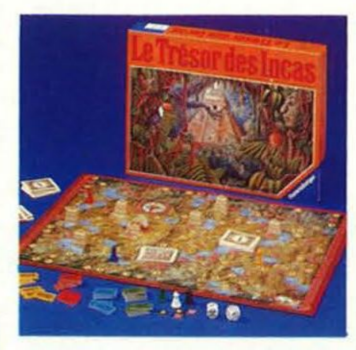
■ *Ave César:*
Vive les jeux... du cirque. Ravensburger France propose cette



course de chars tactique dans la foulée de son édition par la maison mère allemande. Ave César, ceux qui vont jouer te saluent, mais... malheur aux vaincus!

■ *Gym Jungle:*
Christian Pachis, créateur du célèbre *Richesses du monde,* fait son grand retour sur la scène du jeu avec ce jeu de lettres et de chiffres. A-t-il hérité des qualités de son aîné?

■ *Hurlement* (Dragon Radieux):
Valérie et Jean-Luc Bizien vont-ils renouveler et inaugurer un nouveau type de JdR? Pour ou contre *Hurlement?*



■ *Le Trésor des Incas* (Ravens-burger): les jeux dits pour enfants peuvent-ils être vraiment amusants, vraiment passionnants? Une première tentative de réponse avec *Le Trésor des Incas.*

■ *Whog Shrog* (Siroz):
Le jeu de rôle le plus combattant qui ait jamais existé laissera-t-il autre chose que des marques sanglantes sur son passage?

Pascal Gros avec la collaboration de F. Cayla, D. Guyot, R. Sublett et la bande des joyeux testeurs.



RIVIERA QUEST

(Riviera Quest / auteurs: Michel Gaudo et Guillaume Rohmer)

Matériel:
• un plateau style *Monopoly* représentant les lieux de prestige de la Côte d'Azur
• six pions de couleur
• cartes "événement" et "panorama"
• traveller's chèques
• jetons de couleur (vert, jaune et rouge)
• six cartes de crédit
• un dé à 12 faces

But du jeu:
composer le panorama de la Côte d'Azur.

Le jeu:
au début du jeu, chaque joueur reçoit 60 000 F en traveller's chèques et choisit, après son premier jet de dé, le sens dans lequel il va partir. Lorsqu'à son tour de jeu un joueur jette le dé et que ce dernier indique 11 ou 12, il tire une carte événement et la lit à haute voix.
Chacun doit acheter un jeton de la couleur correspondante quand il s'arrête sur une case "Hôtel" (le nom des établissements est en jaune, 5000), "Sport" (vert, 3000) et "Loisirs" (rouge, 3000). Quand un joueur possède un pion de chaque couleur, il peut piocher la carte "Panorama" située sur le dessus du paquet... ou attendre. Deux séries complètes donnent le droit de piocher trois cartes "Panorama", et trois séries cinq cartes. Quand il détient une de ces cartes, le joueur choisit de la placer en position cachée ou découverte. Dans ce dernier cas, cette carte reste définitivement en sa possession. Le panorama de la côte d'Azur se compose de six cartes différentes.
Un joueur ne doit jamais se trouver dans l'impossibilité de régler ses dépenses. Pour éviter cette situation, il peut acquérir des cartes de crédit ou se retirer "temporairement" du jeu.
Sur la case "Grasse", le joueur peut consulter les trois cartes "Panorama" du dessus du paquet. Sur une case "Mani-festation", il est obligé de relancer le dé: avec un 11 ou 12, il reçoit 10 000 F de la banque; sinon, il verse à celle-ci mille fois le nombre indiqué par le dé. Enfin, sur les cases "Casino", le joueur définit un enjeu et propose à ses adversaires de jouer: il faut s'approcher le plus possible de 10 (11 et 12 = 0).
A tout moment, les joueurs peuvent procéder à des échanges ou mettre certains de leurs éléments aux enchères.

Commentaires:
plateau séduisant, règles claires et bien conçues, *Riviera Quest* est le type même du jeu familial que l'on sort des placards un jour de fête. Au début, le déroulement est assez plaisant, voire agréable. Hélas, au bout d'une demi-heure de la première partie, les joueurs en auront exploré toutes les possibilités tactiques et commenceront à trouver le mécanisme plutôt répétitif.

EN BREF:
type de jeu: jeu de société
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 9/10
originalité: 5/10
prix moyen: 350-385 F
nous aimons: ♥

LA FUREUR DE DRACULA

LE MOIS PASSE, J&S OUVRAIT LE DEBAT DU "SECOND SOUFFLE" DES JDR. DANS CE DOSSIER, SURGISSAIENT LES JEUX DU SECOND TYPE, CES JEUX HYBRIDES. A MOITIE JEU DE ROLE, A MOITIE JEU DE PLATEAU. JUSQUE-LA, LES EXEMPLES LES PLUS FRAPPANTS VENAIENT DE L'ETRANGER. PRINCIPALEMENT DES ETATS-UNIS ET DU ROYAUME-UNI. CE MONOPOLE COMMENCE A SE FISSURER. ET LA FUREUR DE DRACULA EN EST LE PLUS BEL EXEMPLE. BIEN SUR, CE JEU N'EST QUE LA TRADUCTION DU CELEBRE JEU ANGLAIS. MAIS IL OUVRE UNE NOUVELLE ERE. ALORS POUR OU CONTRE?

(Oriflam / auteur: Stephen Hand)

Matériel:
- 4 figurines
- un plateau de jeu représentant une carte de l'Europe
- une table de combat
- une table de stratégie pour Dracula
- 3 feuilles de personnage
- un écran en 3 volets
- 60 cartes "événements" prédécoupées
- une planche de pions prédécoupés
- 2 dés

But du jeu:
les joueurs-chasseurs doivent détruire le joueur qui incarne Dracula et, surtout, l'empêcher de vampiriser une partie de l'Europe et d'étendre son domaine.

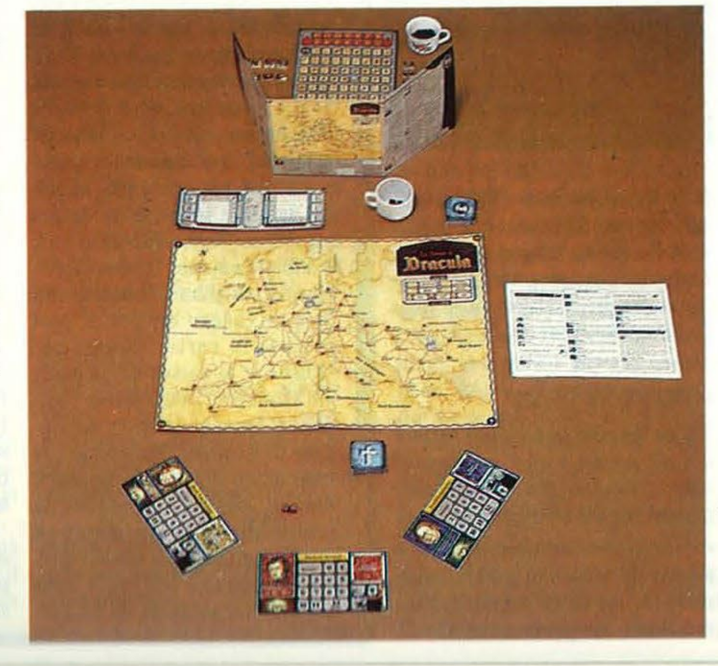
Le jeu:
La Fureur de Dracula est un jeu de plateau qui emprunte largement aux principes du jeu de rôle, tout en restant un jeu de poursuite du type de *Scotland Yard* de Ravensburger.
Les joueurs, qui représentent chacun un chasseur personnalisé, ont un but commun: gagner ensemble ou perdre ensemble, contre Dracula (le 4e joueur). Mais Dracula se déplace secrètement derrière un écran tout en visualisant les déplacements des joueurs-chasseurs sur la carte. Malgré cela, des points de valeur sont attribués aux chasseurs les plus valeureux, ce qui permet de déterminer qui sont les meilleurs chasseurs de vampire, à la fin de la partie.
Le plateau de jeu représente une carte de l'Europe avec ses principales villes et voies de communication (terrestres, maritimes).
Dracula se déplace de ville en ville laissant derrière lui, non seulement des rumeurs, mais aussi des serviteurs et des pièges. Mais tous ses déplacements se font en secret, et rien sur le plateau n'indique où sont ses serviteurs.
D'où le travail des chasseurs qui devront, eux aussi, se déplacer de ville en ville pour traquer Dracula et ses sbires. Quand l'un d'eux arrive dans une ville, il la fouille. A ce moment, Dracula est obligé de dévoiler ce qu'il y a laissé (vampires, tziganes,...) ou de se dévoiler lui-même s'il s'y trouve.
Dès qu'il y a une rencontre entre un "chasseur" et Dracula ou un de ses serviteurs, il y a combat. Celui-ci se résout à l'aide de pions simulant une action particulière (poing, esquive, fuite, tir avec une arme,...). Les résultats se lisent sur une table.
La partie va donc être une course-poursuite où les chasseurs devront faire preuve de stratégie et de courage pour trouver Dracula et tenter de le tuer. Mais ceci ne pourra se faire que lorsqu'ils auront acquis suffisamment d'armes efficaces et d'aides par les cartes: ils peuvent les trouver lors de fouilles dans les villes.

CONTRE

Dans tout jeu, on parvient à trouver des points négatifs. L'important est de savoir s'ils nuisent au jeu. Rassurez-vous, *La Fureur de Dracula* en possède, mais on les oublie et on les supprime quand on a joué plusieurs fois à ce jeu.
Le premier point concerne la mise en place un peu longue: il faut trier tous les pions en plusieurs tas avant de commencer. Dès la tombée de la nuit, les résultats des combats sont complètement modifiés par rapport aux combats de jour. Si bien qu'un chasseur, ou même Dracula, ne peut que difficilement élaborer un schéma tactique continu et efficace. Par ailleurs le hasard conditionne fortement la prise de possession des armes: on peut les obtenir en piochant ou à l'aide de cartes.
Enfin, les règles sont claires et précises, mais très fouillées. Ce qui oblige les joueurs, lors des premières parties, à souvent consulter le paravent et les feuilles de référence.
Reste un dernier élément qui gênera certains: le principe même des déplacements cachés permet à Dracula de tricher aisément. Mais à quoi bon jouer si c'est pour tricher!

POUR

En premier lieu, un très bon point pour le matériel fourni. Il ne manque rien! Et les figurines en plomb apportent un "plus" à l'ambiance.
Le principe même du jeu, à savoir les déplacements cachés et la course-poursuite semée d'embûches et d'événements, rend les parties différentes à chaque fois et en fait un jeu où la stratégie joue un rôle intéressant, malgré le petit détail soulevé précédemment.
Les résolutions des combats à l'aide de pions n'entament ni le rythme ni l'ambiance "vampiresque" présente tout au long de la partie.
Autre avantage, *La Fureur de Dracula* peut se jouer à deux avec autant d'intérêt qu'à quatre, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux. Et il est tout aussi intéressant de jouer un chasseur que Dracula. Inutile d'en dire plus: jouer c'est l'adopter!
Oriflam a réussi un coup de maître en important en France ce jeu d'horreur gothique de Stephen Hand. Lors de son arrivée sur le marché anglo-saxon, Games Workshop avait complètement innové. Quelques années plus tard (malheureusement), ce jeu arrive dans l'Hexagone. Signe annonciateur de ces jeux du second type, hybrides du jeu de rôle et du jeu de plateau (voir le dossier de *J&S* n°56). La création par Oriflam d'une telle ligne n'est pas innocente.



EN BREF:
type de jeu: stratégie et tactique
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 6/10
originalité: 9/10
prix moyen: 209-230 F
nous aimons: ♥♥♥♥

ECHECS ELECTRONIQUES

MEPHISTO ALMERIA 16 ET 32 BITS: ENFIN DES PROGRES... SAUF SUR LES PRIX

Un an après les *Mephisto Rome* (voir *Jeux & Stratégie* n°49 page 20) voici donc les *Mephisto Almeria* puisque le programme d'Hegener et Glaser a encore remporté le championnat des micros dans cette ville d'Espagne en septembre 1988.

Le programmeur anglais Richard Lang avait annoncé l'an dernier qu'il entreprenait la conception d'un programme entièrement nouveau pour succéder aux *Mephisto Amsterdam, Dallas et Rome* qui étaient vraiment très proches les uns des autres. Qu'en est-il exactement?



Indiscutablement, il y a de nets progrès:

• En ouvertures, d'abord, avec une bibliothèque de 60 000 coups contre 40 000 au *Rome*. Beaucoup de diversité et des lignes très originales. Le programme le plus intéressant dans ce domaine.

• En milieux de parties, ensuite, où le programme *Almeria* est dans l'ensemble un peu meilleur tactiquement que les précédents, sans que l'on puisse toutefois parler de révolution dans ce domaine (voir grille diagrammes 3 à 6).

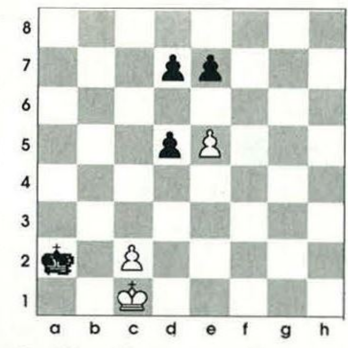
En finales, surtout, où Hegener et Glaser ont repris l'idée de Fidelity Electronics: mettre des tables de transposition (Hash Tables) qui évitent que certains calculs soient effectués plusieurs fois pour rien.

Dans ce domaine, la firme de Munich a vu plus grand que celle de Miami: 1 Mega (1 024 K!) pour le *Mephisto Almeria* 32 bits, et 512 K pour le *Mephisto Almeria* 16 bits.

Bien sûr, cela donne des résultats très spectaculaires pour certaines finales à matériel réduit.

Ainsi, dans la position suivante, l'*Almeria* 32 bits ne met qu'environ 7 minutes à trouver le bon coup pour les Blancs alors que le *Mach III* met 2 heures 35 minutes (Le *Mach III* n'a "que" 64 K de *Hash Tables*).

Au fait, et vous combien de temps mettez-vous?



Les Blancs jouent et annulent

Solution: 1. e6!, dxe6 (si 1. ...d6; 2. Rd2, Ra3; 3. Rc3, Ra4; 4. Rd4 =) 2. c4!, dxc4; 3. Rc2, e5; 4. Rc3, e4; 5. Rc4, e5; 6. Rc3, Ra3; 7. Rd2, Rb4; 8. Re3 =

• En problèmes, enfin, où l'*Almeria* n'est que légèrement plus performant que le *Rome*, mais comme celui-ci était déjà excellent, il n'y a pas lieu de se plaindre.

Le *Mephisto Almeria* 16 bits tourne à 12 Megahertz, alors que le *Rome* 32 bits tourne lui à 14 Megahertz. On peut regretter ce retour en arrière qui fait que l'écart entre l'*Almeria* 32 bits et l'*Almeria* 16 bits n'est pas très important (pas plus de 30 ou 40 points Elo).

Ce faible écart se retrouve d'ailleurs au niveau des prix: 8 500 francs pour le module 16 bits et 12 000 francs pour le module 32 bits. Le module 16 bits s'adapte aux autorépondeurs *München, Exclusive* et *Modular*, alors que le 32 bits ne marche que sur les deux premiers. Bien que l'importateur français (la société Akor) ait fait un effort pour maintenir les prix dans des zones raisonnables, on ne peut pas dire que les résultats soient satisfaisants, car la firme Hegener et Glaser n'a fait aucune concession: les *Mephisto Almeria* sont les meilleurs ordinateurs d'échecs du monde, et cela se paie.

Comptez 18 000 francs pour le 32 bits dans un *München* et 13 000 francs pour le 16 bits dans un *Exclusive*. Il est vrai que pour ces prix effarants vous avez non seulement de très forts programmes, mais aussi une gamme de fonction à nulle autre pareille:

• Le module *Almeria* a désormais une mémoire. Il garde la position lorsque vous le débranchez.

• Il peut analyser jusqu'à 31 demi-coups de profondeur au lieu de 20 sur le *Rome* et 24 sur le *Mach III*.

• Il peut trouver et annoncer des mats en 16 coups.

• Il affiche la variante principale jusqu'à 11 demi-coups, ce qui est mieux que le *Rome* (8 seulement), mais pourtant encore insuffisant dans certaines finales.

Enfin le mode de dialogues entre le joueur et la machine a été totalement modifié. L'écran compte désormais 32 caractères (contre 4 seulement au *Rome*), ce qui permet de prendre connaissance d'énormément d'informations.

Mais il faut dire que l'utilisation de ce nouveau système n'est pas évidente, et qu'il faut de nombreuses heures d'apprentissage pour le maîtriser, d'autant plus que le mode d'emploi est fort mal fait. Ce qui est tout de même un peu scandaleux pour un produit aussi coûteux!

En conclusion, certainement le meilleur appareil sur le marché, mais un rapport qualité-prix assez médiocre.

PIERRE NOLOT

Diagrammes parus dans le numéro 47	Mephisto Rome 16 bits	Mephisto Almeria 16 bits	Mephisto Rome 32 bits	Mephisto Almeria 32 bits	Rappel du meilleur
Diag. 1	11 s	9 s	4 s	4 s	Mephisto Dallas 32 bits Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 2	18 min 7 s	11 min 41 s	7 min 45 s	7 min 9 s	Elite Avant-Garde 1 min 57 s
Diag. 3	11 s	1 min 13 s	4 s	45 s	Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	1 min 2 s 10 s	42 s	29 s	30 s	Leonardo Maestro 6 Méga:
Diag. 5	Non trouvé en 1 heure	10 min 40 s	28 min 46 s	6 min 43 s	Mephisto Méga 4 6 Méga: 2 min 27 s
Diag. 6	Non trouvé en 1 heure	44 min 30 s	45 min 9 s	24 min 10 s	Constellation Super Forte 6 Méga: 1 min 7 s
Diag. 7	2 min 6 s	19 s	1 min	14 s	Constellation Super Forte 6 Méga: 35 s
Diag. 8	11 min 21 s	2 min 55 s	5 min 37 s	1 min 29 s	Mephisto Méga 4 6 Méga: 1 min 9 s
Diag. 9	9 min 6 s	16 min 48 s	4 min 15 s	6 min 37 s	Leonardo Analyst, Turbo King, Stratos, Simultano: 0 s

RETOUR SUR LUDOCIE

CHUCHOTERIES

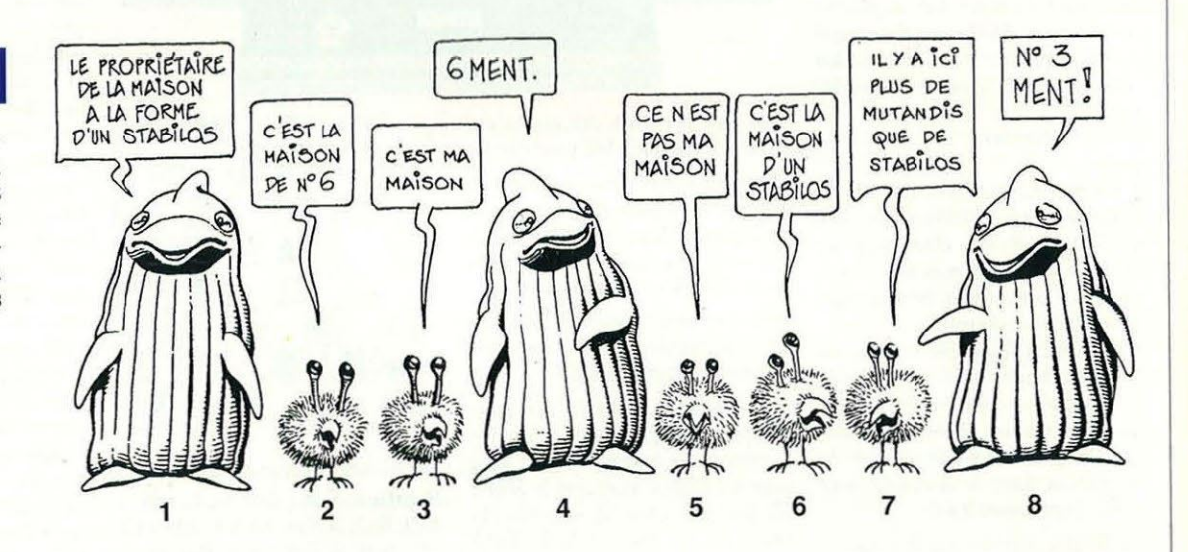
De retour sur Ludocie (voir *J&S* n° 55), nous voici de nouveau confrontés à la difficulté de reconnaître les Stabilos des Mutandis. Rappelons que les Stabilos ne disent jamais la vérité, mais ne changent jamais d'aspect. Contrairement aux Mutandis qui disent toujours la vérité, mais changent de forme quand ça leur chante, et peuvent ainsi, soit garder leur forme de Mutandis, soit prendre celle de Stabilos.



Saurez-vous dire de quelle espèce sont ces deux-là?

LA MAISON

Dans les banlieues proprettes de Ludo-City, habitent des Stabilos et des Mutandis d'un autre aspect. Mais à qui apartient le coquet pavillon devant lequel vous vous êtes arrêté?



COUPLES INSOLITES

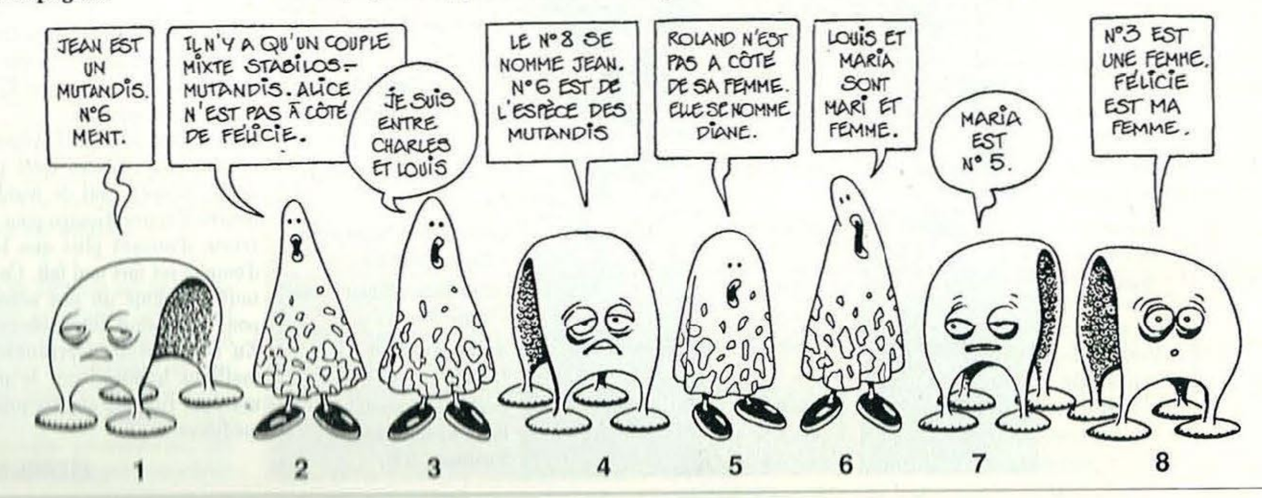
Dans certaines régions de Ludocie, les coutumes les plus insolites font fureur. Par exemple à Saint-Tropisme, les Ludociens vivent... en couple (un homme et une femme). Ces couples peuvent unir deux Stabilos, deux Mutandis, ou même être des couples mixtes Stabilos-Mutandis.

Voici huit individus formant quatre couples.

Nous avions demandé à chacun de se placer à côté de sa moitié. Mais les Ludociens sont indisciplinés, et il y a un couple qui ne se retrouve pas côte à côte. Cela ne vous empêchera certainement pas de donner à chacun son nom, d'établir s'il s'agit de Stabilos ou de Mutandis et de rétablir les couples légitimes.

Sachez, cependant, que si un individu fait plus d'une réflexion, elle sont soit toutes vraies, soit toutes fausses.

Solutions page 99




REXTON
Dragon Noir
Arrivée sur Arkö Driss
3e jour
ZARGOS
3428 après l'apparition du Maître des Vents
VIKING RAIDERS
côtier
au IXe siècle
EURO GAMES
Magie et conquête
Magic and
Fief 2
XIe - XIIe siècle :
Quand le Roy se prend pour Dieu
OKINAWA
YOM KIPPUR
COLONISATOR
BIG HORN
REXTON
32, Rue Brancion
75015 PARIS
Avril 1989 :
8 d'un coup !
avec les salutations de Duccio Vitale
et son équipe de créateurs.
Tél. : 45 32 86 86
Telex : 260671 F
Telefax : 45 32 33 37
LORIEN



MULTIJOUEUR?

C'EST VOUS, ÇA, NON? ALORS PAS D'HESITATION. VOICI UN CHAMPIONNAT POUR VOUS! ET NOUS VOUS OFFRONS DE DESCENDRE AU SOLEIL POUR LE DISPUTER. RENDEZ-VOUS A LA PENTECOTE A JUAN-LES-PINS!

Le 3e championnat de France Multijeux aura lieu du 12 au 15 mai à Juan-Les-Pins, sous un chapiteau de 1 000 m^2 attenant au Palais des Congrès. Les compétitions commenceront le samedi 13 à 14 heures mais si vous ne vous êtes pas inscrit par correspondance, vous devrez le faire sur place le vendredi 12, ce qui vous permettra par ailleurs de vous entraîner aux différentes compétitions.

Pour vous permettre de participer au championnat, *Jeux & Stratégie* organise un concours qui vaudra à cinq d'entre vous d'être invités tous frais payés. Vous pouvez consulter en encadré la liste complète des prix du concours, offerts par, outre *J&S*, la municipalité d'Antibes, et les calculateurs de poche Hewlett Packard, qui doteront en particulier le premier de la calculatrice "merveille", la *HP 28S*, d'une valeur de 2 000 francs. Ces prix sont naturellement cumulables avec les prix offerts lors du championnat Multijeux. Vous trouverez les questions dans les rubriques correspondant aux jeux sélectionnés.

Les jeux comptant pour Multijeux sont, comme les années précédentes, répartis en trois catégories: stratégie pure, combinatoire, et "grand public", nouvelle dénomination de la troisième catégorie.

UN TROPHEE DES NOIRS ET BLANCS

En stratégie pure, se déroulera un championnat dans le championnat: le *Trophée des Noirs et Blancs "Jeux & Stratégie"*. Il s'agira de briller dans les trois jeux parmi les cinq suivants: Echecs, Dames, Go, Othello, Abalone.

En combinatoire, les jeux sélectionnés sont: le Scrabble, le Mot le plus long, les puzzles, une version du gin-rummy (gin, Rummikub, ou Mhing), et le Master Mind nouvelle formule! En effet, une nouvelle règle vient de bouleverser la stratégie: à chaque tour, le codeur a le droit, après la proposition du décodeur, de modifier son code, à condition de rester cohérent avec les indications déjà données!

Dans la nouvelle catégorie "grand public", les jeux sélectionnés sont: le Monopoly, le Backgammon, le Tarot, le Jeu de connaissances (cocktail de Trivial Pursuit, Love Trivia, et tutti quanti) et Yam-Yahtzee (duplicate).

Dans chacune des catégories, un sixième jeu sera probablement sélectionné. Mais vous aurez la surprise de le découvrir au dernier moment.

Les participants au championnat devront choisir entre six et dix jeux. C'est une nouveauté, puisque deux jeux, au moins, par catégorie, seront exigés, pour "symétriser" les catégories. les droits d'engagement sont de 100 francs pour six jeux.

Chaque "joker" (jeu supplémentaire) vaudra 25 francs.

En plus des prix en espèces offerts au trois premiers (l'intégralité des droits d'engagement), on pourra gagner des jeux offerts par la boutique "A vous de jouer" (Lyon), et des abonnements à *Jeux & Stratégie* et *Tangente*, sans oublier la coupe offerte par la ville d'Antibes.

Mais outre le championnat de France Multijeux, ce week-end de la Pentecôte verra sous le chapiteau Multijeux de Juan-Les-Pins, d'autres manifestations passionnantes:

- Le tournoi de jeux mathématiques *Tangente*/Hewlett Packard, le dimanche 14 mai à 14 heures (10 000 F de prix offerts par Hewlett Packard et par *Tangente*), tournoi homologué par la Fédération Française de Jeux Mathématiques.
- La soirée "Olympiade de la connaissance", avec une formule endiablée, aux multiples rebondissements (samedi 13 mai à 21 heures).
- Une réunion de figurinistes sur les règles de *Charges* et *Les Aigles*.
- "Le Congrès des Traîtres", organisé par Belphégor Association.

Alors n'oubliez pas de retourner rapidement votre inscription en même temps que votre réponse au concours *Jeux & Stratégie*!

Pour les renseignements touristiques, vous pouvez adresser à l'Office de tourisme d'Antibes, 11, place du Général-de-Gaulle, 06600 Antibes, à l'attention de M. Damelé, les demandes suivantes:

- Je souhaite qu'on m'envoie un formulaire de réduction SNCF de 30% pour les Multijeux d'Antibes Juan-Les-Pins.
- Je souhaite recevoir la liste des hôtels.

LISTE DES PRIX DU CONCOURS

1er prix: Voyage SNCF + séjour* + calculateur HP 28S
2e au 4e prix: Voyage SNCF + séjour* + calculateur HP 20
5e prix: Voyage SNCF + séjour*
6e au 10e prix: Abonnement 1 an à *J&S*
11e au 15e prix: Abonnement 6 mois à *J&S*
*Pension complète du samedi 13 mai 14 heures au lundi 15 mai à 14 heures.

Bulletin-réponse à retourner à J&S Concours Multijeux - 5, rue de la Baume, 75415 PARIS CEDEX 08 avant le 25 avril (cachet de la poste faisant foi). D'autre part, les bulletins reçus après le 28 ne seront pas retenus.

REPONSES AUX QUESTION: Répondez à exactement 5 questions des dix questions suivantes (signalées, à la page correspondante, par le sigle MJ).

1. Casse-tête: De nouvelles autoréférences (page 46)
Remplissez la grille n°1

		2	2	2
		2	1	0
		2	2	1
		4	2	5
		6	6	2

2. Logik:
Retour sur Ludocie (page 24)
La maison: donnez le numéro du propriétaire de la maison

3. Jeux de lettres: Du coq à l'âne (page 88)
Passez de PFFT à BERK

PFFT
…
BERK

4. Echecs: Diagramme n°7 (p. 78)
Indiquez le premier coup des Blancs

5. Go: Problème n°1 (page 84)
Noir doit-il jouer en a, b ou c?

6. Dames: Diagramme n°2 (p. 81)
Au prix d'un pion, les Blancs vont à Dame. Comment? Indiquez leur premier coup.

7. Othello: Problème n°1 (p.83)
Où doit jouer Blanc?

8. Scrabble:
Pentatop, premier tirage (p.87)
Avec le tirage EHILOMS, que doit-on jouer, et où?

en

9. Backgammon: Problème n°6 (p.85)
Comment Blanc doit-il jouer 5-4?

10. Tarot: Problème n°12 (p.82)
Avec cette main, quelle est votre enchère?
a: passe - **b:** garde
c: garde-sans - **d:** garde-contre

QUESTION SUBSIDIAIRE: Parmi les dix questions de ce concours, indiquez celle à laquelle il sera le moins répondu par l'ensemble des participants (réponse fausse ou vide). Indiquez alors, à deux décimales, la proportion de réponses à cette question (en% de l'ensemble de bulletins).

Question numéro:

Proportion de bonnes réponses: , %

NOM:.....

PRENOM:.....

ADRESSE:.....

JEUX DE LETTRES

Solutions page 99

LES ANAGRAMMES CROISEES

Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le composent. Les formes conjuguées ne sont pas admises à l'exception des infinitifs et des participes.
Le nombre de solutions est indiqué entre parenthèses.

	1		2		3		4		5
1									
		■		■		■		■	
2									
		■		■		■		■	
3									
		■		■		■		■	
4									
		■		■		■		■	
5									

Horizontal:
1. B C E I L O Q U U
2. A A B E G L O R U
3. A C E E I N R S U (2)
4. E E E E I M R S S
5. E E N P S S S T U

Vertical:
1. B E E E I L L S T
2. A B C E E O S S S
3. A A D E I L T U V
4. A E I M N Q S T U (1)
5. E E E I N R S S T (3)

AGITER LE TIRAGE

Trouvez pour chaque paire de définitions les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple: voitures: véhicules de transport; virtuose: maître de son art.

1 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Lézard arboricole
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Réuni en tas

2 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Instruments à bout recourbé
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Coller

3 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Propriété sud-américaine
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Provoqua la colère

4 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Enseignement de Jésus-Christ
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Egalisation

5 _ _ _ _ _ _ _ _ _
Machin, truc ou bidule
_ _ _ _ _ _ _ _ _
Inachevé

JARNAC®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, EON, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord M, puis I, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	E	O	N						
M									
I									
A									
L									
C									
P									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	B	U	V	E	T	I	E	R	
?	T	O	U	C	H	E	U	R	
?	T	E	I	N	T	U	R	E	
?	A	N	A	L	O	G	U	E	
?	C	O	Q	U	E	L	E	T	
?	C	O	E	P	O	U	S	E	
?	G	R	E	U	B	O	N	S	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a vingt-trois possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	P	I	L	O	N	N	E	R	
C	N	I	G	A	U	D	E		
A	P	I	C	R	A	T	E		
L	C	O	R	N	U	E			
	O	K	A	S					
	M	U	T	E					
	B	U	S						

LES PLAISIRS SOLITAIRES

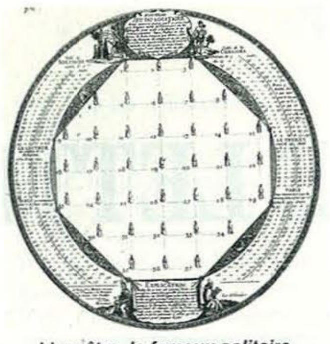
SUR UNE ILE DESERTE, ISOLE DANS UN CHALET DE MONTAGNE, CE NUMERO DE J&S EST A GARDER. PRECIEUSEMENT. JE VOIS D'CI LES YEUX LUBRIQUES S'ALLUMER. QUE NENNI! POINT DE POSTER CENTRAL OU SAMANTHA FOX EXPOSERAIT SES AGRESSIONS MAMMAIRES. AVEC CE DOSSIER, L'ENSEMBLE DE LA REDACTION ET DES PRECIEUX COLLABORATEURS DE J&S S'EST DECARCASSE POUR NON SEULEMENT VOUS DONNER DES INFORMATIONS, MAIS AUSSI POUR VOUS DONNER A JOUER. VOUS QUI ETES SEUL, ENFERME DANS LE METROPOLITAIN UN SOIR. VOUS QUI RESTEZ ISOLE TOUT UN HIVER. VOUS QUI PARTEZ VIVRE SUR UNE ILE DESERTE, CE DOSSIER SERA VOTRE COMPAGNON DE FORTUNE.

Pour commencer un peu d'histoire. Jouer seul ? Quelle drôle d'idée! Ainsi aurait pensé un joueur, disons, de la Renaissance. C'est que l'intimité est une "invention" récente. Le Moyen Age est, on le sait, une époque de forte sociabilité. Traduisez: on vit les uns sur les autres, sans isolement possible, au sein de familles élargies qui s'entassent dans des maisons aux pièces indéterminées. Jouer seul est alors proprement inconcevable.

C'est petit à petit, grâce à un lent processus, que l'individualisme – cette "liberté individuelle" dont nous sommes si fiers – va se glisser dans les consciences et, en triomphant à la fin du XVIIIe siècle et au début du XIXe, imposer la mode des casse-tête et solitaires.

Solitaire. C'est bien là le nom qui se prête le mieux à traduire cette nouvelle forme de jeu sans partenaire. De façon toute significative, un jeu ainsi nommé apparaît à l'extrême fin du XVIIe siècle. Mais guère avant. Deux gravures en effet, l'une de Berey (ci-dessous), l'autre de Trouvain, qu'une main anonyme mais ancienne a datées de 1697 et 1698, nous montrent des dames "de qualité" "*joüant au Solitaire*". La première n'est rien moins que la princesse de Soubise, qui va s'installer quelques années plus tard dans le palais qui porte encore son nom et abrite aujourd'hui nos Archives nationales.

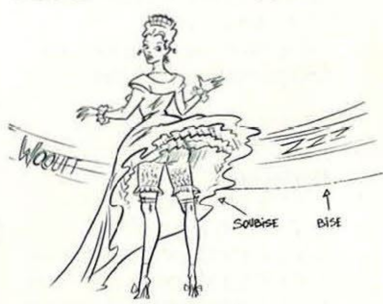
On voit bien que le jeu représenté est celui que nous continuons d'appeler ainsi: même plateau octogonal, mêmes fiches de bois. Et pour nous aider un peu plus, le même Berey – Claude-Auguste, si vous voulez tout savoir – vendait une version gravée du jeu intitulée "Nouveau jeu du solitaire". Il y est dit que le solitaire est "*ainsi nommé parce qu'il se joüe seul*" et que "*son origine vient de l'Amérique où... les peuples vont seuls à la chasse et, au retour, plantent leurs flèches en des trous de leurs cases, ce qui donna l'idée à un François de composer ce jeu, qui est fort à la mode à la Cour...*" Vraie ou fausse, l'explication a le mérite d'être poétique.



L'ancêtre, le fameux solitaire "originaire des Amériques".

Ce solitaire resta longtemps... isolé. Si l'on excepte un jeu de cartes issu du quadrille où un contrat est qualifié ainsi – parce qu'on joue alors seul contre les trois autres – le XVIIIe siècle n'offre aucun autre exemple. Il faut attendre les années décisives autour de 1800 pour voir tout à coup s'engouffrer le flot des casse-tête, au premier rang desquels le tangram continue de nous intriguer. Chinois ou pas chinois ?

On ne prête qu'aux riches, mais il est vraisemblable que les Chinois, qui avaient au Moyen Age une grande longueur d'avance sur l'Europe, ont connu et pratiqué divers casse-tête bien avant nous. Le baguenaudier, par exemple, fait d'anneaux et de ficelle, paraît d'origine orientale. Les Anglais le nomment d'ailleurs *Chinese Rings*. Le tangram ou "casse-tête chinois" est attesté, quant à lui, en Chine au XVIIIe siècle. Mais son succès fut immense en Europe dès les premières années du XIXe. Grâce à lui le vieux mot "casse-tête", qui désignait une arme de guerre mais aussi un "mauvais vin qui monte à la tête"..., va connaître une nouvelle jeunesse. Ses premiers emplois dans le sens de jeu remontent aux années 1820.

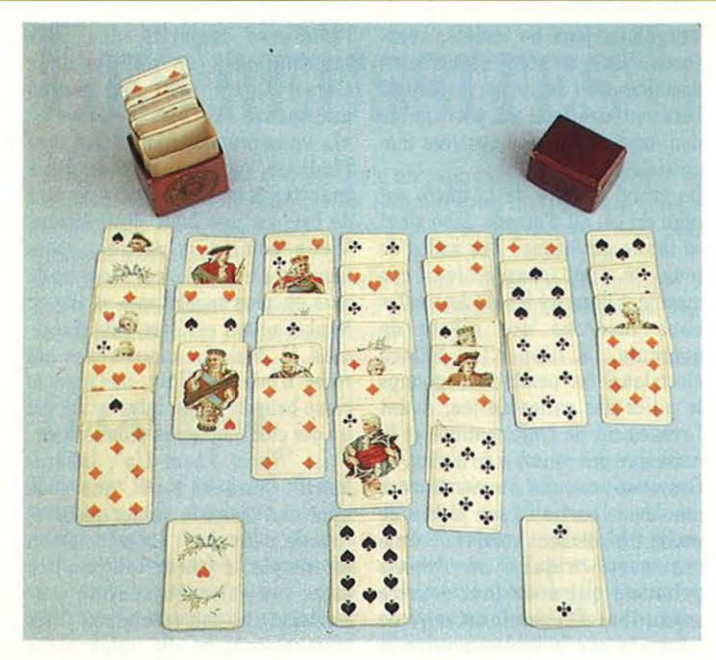


Assez proche par l'esprit et le matériau, le puzzle – un mot anglais qui signifie littéralement "casse-tête" – fait une apparition dans ces mêmes années: le Roi de Rome, fils de Napoléon Ier, en possède parmi ses innombrables et ravissants jouets. Désormais solidement entré dans les mœurs, l'individualisme qui nous est cher va réclamer toujours plus de jeux en solitaire.

Le phénomène gagne même les jeux de cartes. C'est, en effet, des années 1800-1820, selon David Parlett, que paraissent dater les patiences ou réussites. D'origine probablement divinatoire (mais la cartomancie est alors chose récente), les "réussites", "pasians" et autres "kabala", se répandent notamment dans l'Est de l'Europe. C'est de Russie, de Suède, de Pologne que nous viennent les premiers recueils. En 1842 paraît *Le Livre des patiences*, premier



Madame La Princesse de Soubize, jouant au Jeu du Solitaire.

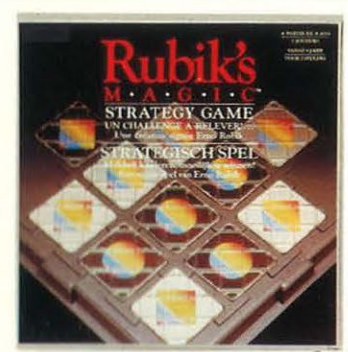


Patiences. Dans les années 1800-1820, apparaissent les réussites ou patiences. (Collection Thierry Depaulis)

ouvrage français du genre. Les Iles britanniques, pourtant à la pointe du "progrès" en matière de jeu et d'individualisme, ne seront touchées que beaucoup plus tard.
Aux classiques déjà évoqués viendront s'ajouter, au cours du XIXe siècle et surtout à la fin, de multiples formes mêlant l'adresse, l'esprit de déduction et l'habileté intellectuelle. Vers 1870, apparaît le "Taquin" (en anglais "*14-15 Puzzle*"), inventé par l'Américain Sam Loyd, grand créateur de casse-tête. En 1903, c'est au tour des mots croisés. Jouer seul ? Pourquoi pas ?

Les solitaires du XXe siècle

Les voitures remplaçant le cheval, les machines à laver condamnant à l'abandon les lavoirs, l'homme du



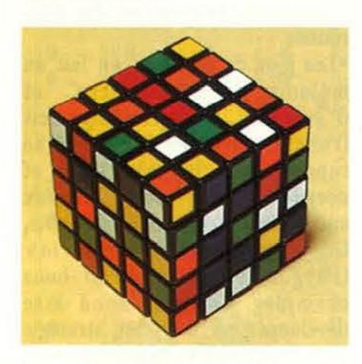
Enfin, le dernier-né des Rubik's arrive en France.

XXe siècle s'isole de plus en plus. Et s'isolera de plus en plus. Comme te le prouve cette génération cocon disséquée par les psychologues du monde entier. Et non contents de rester enfermés dans leur logis, certains s'y autoséquestrent seuls. D'où l'adaptation du jeu à cette nouvelle vie en société. A cette autarcie voulue et désirée.

QUELQUES CASSE-TETE CELEBRES

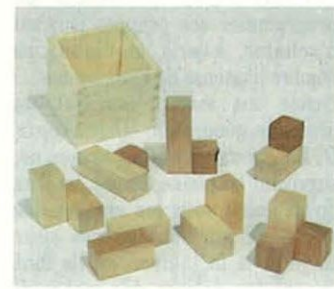
Pour agrémenter vos soirées solitaires, rien de tel qu'un bon casse-tête, pour vous acharner des heures, suant à grosses gouttes votre intelligence et votre capacité de raisonnement pour trouver la solution.
J&S en a choisi quelques-uns: cette liste n'a pas pour but d'être exhaustive, mais de vous présenter les différents types de casse-tête existants.

RUBIK'S CUBE



Qui ne connaît le petit cube qui a connu son heure de gloire il y a maintenant près de dix ans. A l'origine, vingt-sept petits cubes pour des milliards de combinaisons. Malheureusement, au fil des années, les exigences du public ont grandi. Si bien qu'actuellement la version à trois cubes de côté n'est plus disponible tout comme celle à quatre. La plus répandue, et donc la plus facile à trouver, est la version à cinq cubes de côté. Ce petit cube aura fait passer à la postérité le nom de son créateur Ernö Rubik, sculpteur, architecte et professeur à l'Ecole des arts décoratifs de Budapest.
(version 5x5x5, 195 F)

PENTACUBE



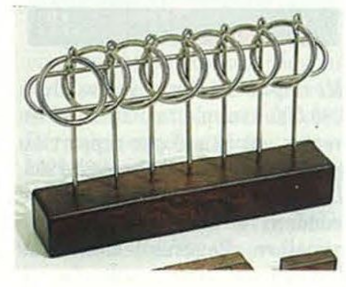
La catégorie des pentaminos regroupe toutes les formes "plates" que l'on peut réaliser en juxtaposant cinq carrés. Par extension, les *pentacubes* ont repris cette formule en choisissant comme unité le cube.
(*Morize*, 110 F)

DISCON



Ce grand classique commence à s'épuiser mais il reste toujours aussi esthétique et passionnant. Douze disques s'empilent sur un axe solidaire de celui de la base. Sur chaque disque, de une à six perforations. Le but du jeu est de faire entrer par ces trous treize bâtonnets qui ont pour longueur trois fois l'épaisseur d'un disque. Les bâtonnets ne doivent pas se toucher par leurs extrémités et les disques ne doivent pas tourner.
(*Naef*, 240 F)

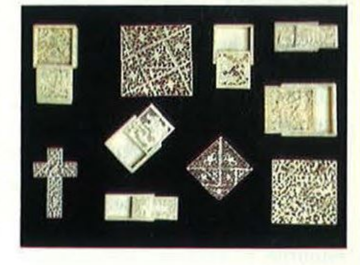
BAGUENAUDIER



L'un des plus célèbres casse-tête de l'histoire du jeu. Il faut séparer puis remettre la navette des sept anneaux et des tiges qui la retiennent prisonnière. Ce jeu est apparu au Moyen Age en Europe.
(à partir de 150 F)

TANGRAM

Ce jeu consiste à reconstituer les silhouettes proposées dans un livret de figures en utilisant tous les morceaux du *Tangram*. Pour ce faire, chacun dispose de deux petits triangles isocèles, de deux losanges, de deux autres triangles isocèles de

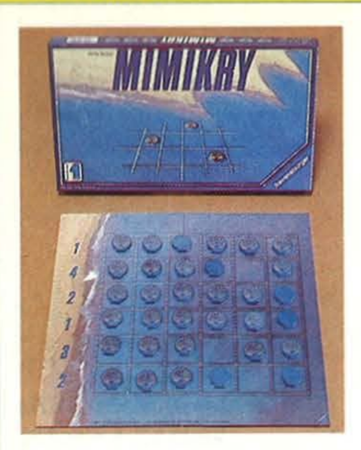


forme différente et d'un triangle rectangle. Assemblées ensemble, ces pièces forment un carré.
(version plastique chez *Jumbo* à 35 F; en bois, à partir de 100 F)

GRAND-PAPA CHUCK

Première difficulté: démonter les 96 pièces. Seconde difficulté encore plus grande que la première: les remonter et obtenir une pièce fermée. Malgré sa ressemblance esthétique avec le *Cristal Chinois*, le mécanisme en est complètement différent.
(*Pentangle*, 290 F)





A la forme traditionnelle des casse-tête dont nous vous présentons, page précédente, quelques-uns des plus connus, sont venus se greffer d'autres jeux purement solitaires. A l'image du *Mimikry* que sort ce mois-ci Ravensburger. Son principe en est très simple: il faut déplacer tous les coquillages en les menant sur une case vide, afin de pouvoir les retourner. Au début du jeu, il faut placer tous les coquillages sur le plan de jeu: trois cases restent inoccupées. Les chiffres figurant à gauche indique le nombre de cases que peut parcourir, dans n'importe quelle direction, un coquillage sur cette rangée. Il faut alors choisir un coquillage et le déplacer sur une case vide. A ce moment-là, on le retourne. Et ainsi de suite.

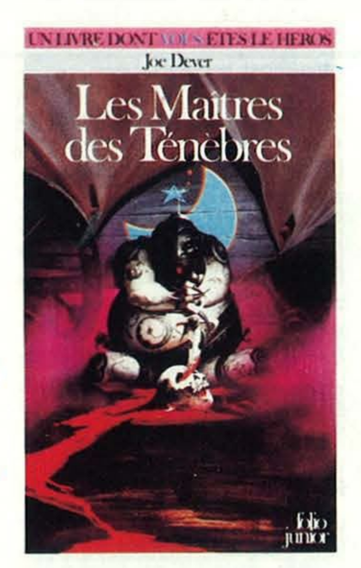
Le boom des livres jeux

L'industrie du jeu a généré ces dernières années deux nouveaux phénomènes: la micro-informatique et le jeu de rôle. Par essence ce dernier était voué à être joué en société et pourtant il paraissait le plus facile à modifier pour être joué seul. *Les Livres dont vous êtes le héros* allaient en fournir la preuve en Grande-Bretagne puis en France.

Tout commence en France au beau milieu de l'année 1983: par l'intermédiaire de son correspondant anglais, le staff de Gallimard reçoit en version anglaise ce qui allait devenir *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. A cette époque, Gallimard ne joue pas sur ce type de créneaux. Du côté de la rue Sébastien-Bottin, on fait plus dans la littérature française que dans les livres-jeux. Jean-Robert Gaillot raconte la suite: "*Notre première réaction était amusée. Mais j'ai de tout de même emporté le livre chez moi. Le lendemain était jour de grande réunion de programme. Je leur ai dit: Si nos petits lecteurs s'amusent autant que moi hier soir, c'est gagné. Et aussi, que c'était un moyen d'attirer, vers les livres, des enfants qui à l'habitude n'ouvraient pas de livres.*"

Décision est prise de sortir l'ouvrage en décembre 1983. En moins d'un mois, les 15 000 exemplaires du premier tirage sont épuisés. Incompréhensible. Gallimard n'a fait aucune promotion. Le bouche à oreille a fonctionné. Les 10 000 exemplaires du second tirage s'évaporent des rayons en quelques semaines également. "*Là, au-delà du plaisir que nous avions pris à éditer cette collection, on s'est rendu compte qu'il y avait un phénomène derrière*".

A l'heure actuelle, plus de cent titres existent. *Le Sorcier de La Montagne de Feu* a été vendu à 200 000 exemplaires. Même si les ventes ont baissé par rapport au grand boom des années 1985-1986, *Les Livres dont vous êtes le héros* se vendent à un bon rythme de croisière. Ponctuellement, ces livres-jeux ont répondu à l'explosion du phénomène JdR et aussi à un besoin des enfants de chercher dans les livres l'évasion qu'ils n'y trouvaient plus.



La mort du flipper

Lapalissade: la micro est la providence du solitaire. Mais si beaucoup de logiciels répondent à une demande d'adaptation de classiques du jeu (échecs, dames, wargames, jeux de société, aventures, "jeux de rôle"...), certains domaines sont l'apanage exclusif de l'ordinateur. Voici un petit guide non exhaustif de ces contrées magnétiques.

Le grand Empire de la micro est celui du jeu dit d'arcade. D'où vient ce terme générique? Des salles de jeux où sont rassemblées ces machines dans les fentes desquelles nous insérons des pièces de monnaie. Le flipper (ou billard électrique) fut pendant longtemps le pilier des salles de jeu. Avant l'avènement de l'informatique et la naissance des consoles de bistrot.

Souvenez-vous: qui n'a pas dépensé une bonne partie de son argent de poche (chichement compté...) dans ces casse-briques ou tennis primitifs qui nous font sourire aujourd'hui. On posait un verre de limonade sur la table en verre et hop, on y passait des heures.

L'engouement pour ce genre de consoles (relancé par le fameux *PacMan*) fut tel que des hommes d'affaires avisés entreprirent de les faire rentrer dans les foyers. Mais ces consoles préhistoriques étaient limitées, ne proposant que quelques jeux vite lassants.

L'entrée en masse des premiers micros grand-public a considérablement relancé les affaires: plus de mémoire permettant des programmes plus sophistiqués, couleurs vives, possibilité de programmer ses propres jeux ou d'acheter, à prix modique, un nombre immense de programmes...

Grâce au micro familial de première génération (*Oric*, *Apple II*, *ZX Spectrum* et *Commodore 64*, survivant en pleine forme), les jeux qu'on jouait sous les arcades des salles de jeu sont entrés pour toujours à la maison où ils font encore les délices des mercredi après-midi et le chagrin inquiet des mamans: "*Toto, va faire tes devoirs! Ca fait quinze heures que tu joues, tu va finir par t'abîmer les yeux!*" "*Oh, m'man! Je termine ce tableau et j'y vais...*"

Tuez-les tous!

Comme vous l'avez compris, ce bref historique a mis le point sur le I d'informatique: les premiers jeux sur micro tenaient plus du jeu d'adresse que de la réflexion, qui est, comme chacun sait le cheval de bataille de notre journal. Mais le genre "arcade", indissociable de l'ordinateur et du manche de contrôle appelé "joystick", concerne l'immense majorité des jeux informatiques (environ les deux tiers). Quels sont les genres principaux?

•*Le casse-briques*, comme son nom l'indique, consiste, à l'aide d'une raquette, à renvoyer contre un mur de briques une balle destructrice. Vieux comme le monde, mais toujours d'actualité, car facile et de plus en plus sophistiqué et visuel: le plus réussi est à ce jour *Arkanoïd II*. Mais la concurrence est rude! L'infernal *Titan*, mélange de casse-briques et de labyrinthe, est un des challengers les plus sérieux.

• Le "*Shoot Them Up*", littéralement "tuez-les tous", que nous appelons (dans le cahier réservé) "jeu de massacre". Le principe en est simple: le joueur contrôle une arme (ou vaisseau spatial, personnage...) et doit exterminer (c'est le mot) tout ce qui apparaît à portée de tir: le grand classique du genre, dont sont dérivés *tous* les "jeux de massacre", est le *Space Invaders*, originellement issu d'une machine à sous. Il s'agissait de détruire, vague après vague, des centaines d'Aliens stupides avant qu'ils ne vous plongent dessus. Que l'écran défile horizontalement (comme sur *R-Type*), verticalement (*Flying Shark*), ou en trois dimensions (*Star Wars*), c'est toujours le même principe: feu à volonté!

•Les *jeux d'échelles*: lancés par le succès de *Donkey Kong*, hit des salles d'arcades. Un personnage grimpe le long d'échelles lui permettant d'accéder à des niveaux différents, et ramasse des tas d'objets utiles lui permettant de détruire monstres ou obstacles. Ouf! *Mata Hari* est un des plus réussis.

•Les jeux de parcours, en fait un mélange de "massacre" et d'"échelles". Un personnage doit franchir diverses épreuves, se repérer dans un labyrinthe et accéder ainsi aux niveaux supérieurs. *Fernandez Must Die*, *Gauntlet*, *Skrull* ou *Barbarian* (Psygnosis) en sont de bons exemples. Ce genre tend à se développer, car il rejoint, stratégie en moins, les jeux d'aventure dans bien des domaines. Classiques aussi, les aventures héroï-comiques de *Krafton et Xunk* et le joli ange *Gabrielle*, dont l'orthographe du nom exclut toute polémique sur le sexe. Jeux de parcours aussi (par définition) les courses de voitures: *Outrun* ou *Crazy Cars II* en sont l'archétype.

SUITE PAGE 32

LES REUSSITES

"Des jeux et du pain": la cité impériale romaine avait adopté ce slogan au temps de sa splendeur pour que les Romains intra-muros vivent dans le calme et que les agitateurs ne trouvent que très peu de mécontents pour véhiculer leurs idées.
Quelques siècles après, J&S renouvelle le genre. Quelques paragraphes, à peine, après le début du dossier, voici trois réussites "inventées" par l'un de nos plus brillants spécialistes, Bernard Myers.

21 OU RIEN

Prenez un jeu de 52 cartes. Battez, coupez puis disposez sur la table quatre rangées de 4 cartes, figures visibles (comme dans les exemples ci-dessous). Ceci constitue votre tableau. La valeur des cartes est égale à la valeur nominale, sauf pour les figures qui valent 10 et l'As qui vaut 1 ou 11 au choix.
Le but du jeu est de faire au moins six levées de 21 points.
Pour faire une levée, vous pouvez ramassez 2, 3 ou 4 cartes dans une même rangée ou une même colonne à deux conditions: qu'elles se suivent et que le total de leurs points soit compris entre 18 et 21. Par exemple, dans le tableau n°1, si vous souhaitez faire une levée avec l'As et le Valet de ♦ , il faut avoir précédemment retiré, lors d'une autre levée, le 7 de ♠. Vous pouvez également faire des levées ayant une valeur inférieure à 18 à condition qu'elles comportent les quatre cartes d'une même rangée ou d'une même colonne.
Comme le tableau se vide au fur à mesure des levées, vous devez le reformer en comblant tous les emplacements vides avec les cartes du talon. Vous pouvez effectuer cette opération au moment de votre choix, à condition qu'au moins une rangée ou une colonne soit vide de toute carte. Continuez à faire des levées et à reformer le tableau jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient utilisées. A la fin, vous n'aurez probablement pas le nombre exact de cartes pour combler tous les espaces vacants. Dans ce cas, vous commencerez par la première rangée. Et ainsi de suite.
Vous avez gagné la partie si, à la fin, vous avez fait au moins dix levées de 21 points.



Tableau 1



Tableau 2

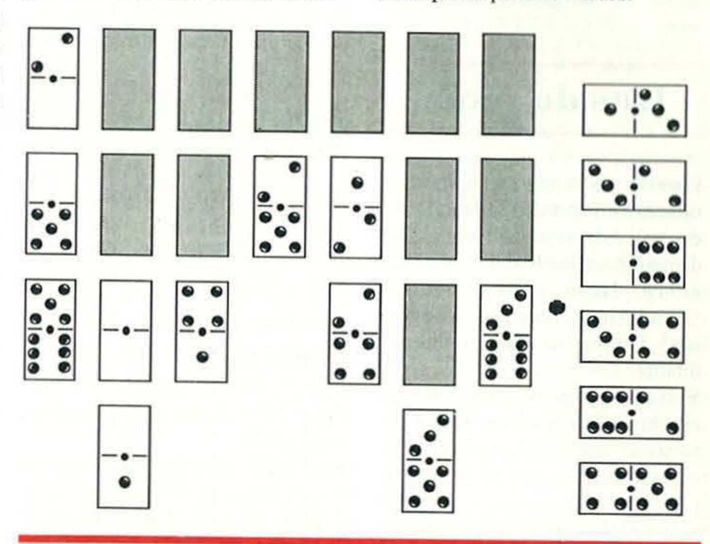


Tableau 3

• Les trois tableaux présentés donnent des positions où l'on peut faire quatre levées à la fois. A vous de les trouver (solutions page 33).

L'ECHELLE DE 0 à 12

Tout comme les cartes, les dominos peuvent servir de matériel pour faire des réussites.
Mélangez les dominos. Puis disposez-les face cachée par trois rangées de 7 et, en dessous, une quatrième face visible. Pour commencer, retirez si possible un domino dont la face est visible et dont le total de points est égal à 6. Posez-le à la droite du tableau: il forme le premier barreau de l'échelle. Le but est de former au-dessus et en dessous de ce domino une échelle allant de 0 à 12: ces chiffres représentant le total de points de chacun de ces barreaux.
La majeure partie des déplacements se passent pourtant sur le tableau. Vous pouvez placer un domino sous un autre, à condition que leurs demi-cases qui se touchent soient identiques. Le domino du bas de la colonne est toujours retourné face visible. Vous ne pouvez déplacer les dominos qu'un à un.
Quand une colonne est vide, vous pouvez prendre le domino inférieur ou supérieur de l'échelle pour combler ce trou: vous le placez dans le sens de votre choix.
Vous avez gagné si vous avez réussi à former l'échelle de 0 à 12.
Exemple de partie en cours:



PARIEZ SUR LES DES

Tracez une grille de 5 cases sur 5. Lancez les 5 dés et inscrivez les numéros obtenus chacun dans une case. Répétez cette opération quatre fois. La grille ainsi obtenue constitue votre tableau. Vous devez essayer de former à chaque tour les numéros d'une rangée.

Déroulement d'un tour

Lancez les 5 dés et comparez les numéros obtenus avec les diverses rangées de 5 chiffres du tableau. Choisissez alors quelle rangée vous allez essayer de former. Mettez de côté les dés qui vous intéressent. Et avant de lancer une deuxième, voire une troisième fois, les autres dés, vous allez devoir affecter un cœfficient à cette rangée qui correspondra à votre espoir d'obtenir plus ou moins de chiffres exacts. Durant toute la partie, vous disposez de 5 cœfficients (1, 2, 4, 8 et 10) et vous ne pouvez les utiliser qu'une fois.
A la fin du tour, multipliez le nombre de bons chiffres obtenus par le cœfficient choisi. Si vous réussissez à obtenir la série complète, le cœfficient est doublé. Procédez ainsi cinq fois de suite pour chaque rangée puis faites le total. Si vous obtenez 130 points ou plus, vous avez gagné.

6	6	2	2	3	× 8(doublé)	= 80
1	5	6	6	6	× 4	= 16
6	3	2	6	4	× 1	= 4
5	4	6	3	6	× 2	= 6
2	1	2	2	5	× 10	= 40
					TOTAL	=146

Exemple d'une partie réussie
Les chiffres encerclés indiquent ceux que l'on a obtenus avec les dés.

•La baston (Bing! Kiaï! Aargh...). Pas besoin de vous faire un kata: les jeux de karaté (*Double Dragon*, *IK+*) abondent. On peut leur préférer les duels moyenâgeux, à grand coups d'épées vengeresses qui ont fait le succès de *Barbarian* (Palace Software).
Pour jouer à tous ces jeux, fort attrayants et divertissants, pas besoin de lire des tonnes de manuels: tout est dans le joystick et dans le coup de main. Mais quelquefois, l'arcade se marie avec charme à la réflexion: comme sur *Bubble Ghost*, où adresse et astuce font notre ravissement. Certainement un des meilleurs jeux sur micro jamais édités. Et n'oublions pas les inclassables dont le titre même est un genre, *PacMan* en tête.

L'as du piqué

Réservé autrefois aux pilotes du dimanche fortunés, le simulateur de vol est aujourd'hui un des domaines exclusifs des joueurs sur micro. Nous avons bien dit: "simulation": jusqu'où est-ce un jeu? Quand commence la crédibilité?
Si les programmeurs aidés par des machines de plus en plus puissantes ont fait des progrès extraordinaires, rien ne remplacera jamais l'impression *physique* du vrai simulateur. Pourtant, le degré de vraisemblance a été poussé à l'extrême.
Témoin, le modèle du genre, *Flight Simulator III* (édité par Sublogic). Ici, le tableau de bord est véritablement celui d'un avion et toutes les commandes fonctionnent. Au prix d'une complexité un peu rebutante: le manuel ne déparerait pas une collection de la Pléiade! Et que dire des simulateurs intégrant le combat aérien quand la gestion de l'armement et des radars s'ajoute au pilotage...
Mais une fois les rudiments ingurgités, les simulateurs sont tout simplement passionnants: imaginez-vous dans la peau d'un as de la Deuxième, à la poursuite de son Focke-Wulf quotidien!
De plus, la simulation ne s'arrête pas au seul domaine de l'aéronautique: Formule 1 ou sous-marins figurent aussi au menu. Attention! Méfiez vous des comparaisons abusives: *After-burner* et *Thunderblade* sont des "massacres" aux commandes (?) d'un jet et d'un hélicoptère. Mais *Falcon* et *Gunship*, chasseur et hélico également, sont des simulations: il suffit de regarder le manuel pour le savoir. Certains "simulateurs" dérapent quelquefois dans l'arcade: c'est le cas de *Turbo Cup*, course automobile sur Porsche. Mais après tout, pourquoi pas? Le pilotage est une affaire de doigté!

Du pire au meilleur

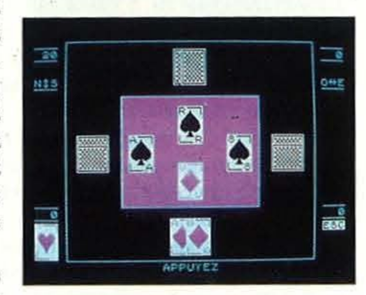
Loin de s'arrêter là, les petits génies de la programmation informatique se sont même payé le luxe de chercher leur inspiration dans nos bons jeux de société. Et comme le dit fort bien notre estimé collaborateur Nicolas Giffard à propos des machines d'échecs, les adaptations de jeux de société risquent fort de n'être que de jolies poupées gonflables. Des ersatz de chaleur humaine. Mais généraliser serait une erreur: le pire côtoie souvent le meilleur. Voici une liste des adaptations de jeux traditionnels (cartes, société...) qu'on peut jouer sur un ordinateur.

•Les jeux de cartes

DEFI AU TAROT

Edité par Coktel Vision
Pour *TO9*, *Amstrad CPC*, *PC* et compatibles.
Sans doute pas un programme de haut niveau: mais il est vrai qu'en matière de cartes, les ordinateurs sont un peu faiblards. *Défi au Tarot* donnera quand même du fil à retordre aux débutants.

LA BELOTE



Edité par Edil
Pour *PC* et compatibles
Toutes les belotes traditionnelles: le programme joue bien, on ne regrette que les senteurs méridionales et le charme bien humain de la tricherie joviale.

SOLITAIRE ROYALE

Edité par Spectrum Holobyte
Pour *Amiga*
Une belle série de réussites, venues tout droit des Etats-Unis. Un casse-tête plaisant. Mais l'ordinateur était-il bien nécessaire?

TEENAGE QUEEN

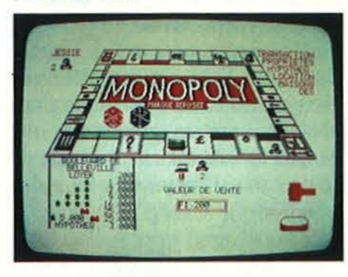


Edité par Ere Informatique
Pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles
Evidemment, le jeu de cartes n'est pas le seul intérêt de ce poker en solitaire. Hum... Il existe bien des strip pokers sur le marché, mais celui-là est le seul indispensable.

•Les jeux de société

Tous les jeux de société ayant eu un peu de succès ont été adaptés un jour pour micro-ordinateur. Un éditeur s'en est même fait une spécialité: la marque Leisure Genius (distribution SFMI).

MONOPOLY



Edité par Leisure Genius

Pour *Amstrad CPC*
Rien à dire du programme qui gère parfaitement le jeu. Mais le *Monopoly* est vraiment l'archétype du jeu de société et souffre du support micro: ici le joueur se contente de prendre les décisions de base: acheter, vendre... C'est bien fait, mais ennuyeux.

DIPLOMACY

Edité par Leisure Genius
Pour *PC* et compatibles
Que reste-t-il du plus célèbre des jeux d'alliance? Un bon logiciel pour s'entraîner tout seul, c'est à dire un wargame. Car la dimension diplomatique souffre hélas un peu de l'absence de joueurs humains.

RISK

Edité par Leisure Genius
Pour *C64*
Toutes les règles classiques, plus des variantes passionnantes à découvrir. L'ordinateur permet de s'initier rapidement aux rudiments, d'autant plus que le programme est maintenant traduit en français. Seule restriction, le système de gestion n'est pas très pratique.

MICRO SCRABBLE



Edité par Leisure Genius
Pour *Atari ST*, *PC* et compatibles
Un excellent moyen de s'entraîner: enfin traduit en français, il propose un dictionnaire de 20 000 mots (sur 52 000 du Larousse, mais c'est déjà un bel effort), différents niveaux de difficulté (1 à 8) et un temps de réflexion réglable (éclair, tournoi...). L'informatique convient parfaitement à ce type de jeu: en fait, un jeu de comparaison et de calcul. La meilleure adaptation micro d'un jeu de société.

QUESTION DE SCRUPULES



Edité par Leisure Genius
Pour *Atari ST*
On se demande comment quelqu'un peut réussir à adapter un jeu pareil, basé entièrement sur les relations humaines. Mais le créateur du soft l'a compris. Ici le joueur rentre ses coordonnées: il est plus ou moins loyal, fidèle, plutôt agneau ou franche crapule, etc. Puis l'ordinateur définit les profils des adversaires. Le jeu consiste à deviner les réactions desdits adversaires informatiques. Et on s'amuse bien. Gros avantage: on ne risque pas de se brouiller avec ses amis. Traduit en français.

TRIVIAL PURSUIT

Edité par Domark
Pour *Atari ST*, *Amstrad CPC*
Bof... le grand intérêt du *TP* est de briller en société. Y jouer tout seul est un des exercices les plus vains que l'on puisse imaginer. En plus, le programme ne vérifie pas la qualité des réponses et se borne à vous demander si vous avez bien répondu. Les quelques gadgets (musique, voix) ne rattrapent pas l'inintérêt profond de l'affaire. Quant à l'option "chargement de question supplémentaires", elle

perd tout son sens en solitaire. Une nouvelle version parue récemment (nouvelles questions, nouvel habillage "science-fiction") n'a convaincu personne.

MAXI BOURSE

Edité par Cobra Soft

Pour *Atari ST*, *PC* et compatibles, *Amstrad CPC*, *Thomson*, *Spectrum*

Comme le *Monopoly*, ce bon jeu souffre de la froideur informatique. Mais l'adaptation apporte quelques options qui n'existaient pas sur le jeu de base, notamment un minitel. Et puis c'est bien présenté!

LES RIPOUX

Edité par Cobra Soft/Hitech Productions

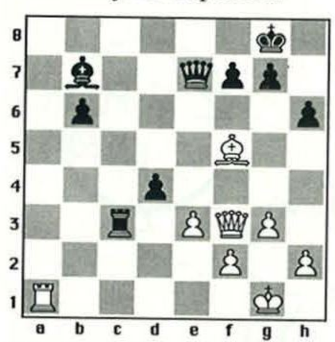
Pour *PC* et compatibles, *Atari ST*, *TO8 et 9+*, *Amstrad CPC*

Contrairement à l'habitude, cette fois c'est le soft qui a été adapté (par Schmidt France) en jeu de table. Sur micro, le jeu date un peu mais il reste toujours aussi bon. On peut encore le trouver dans la compilation *Les Privés* d'Infogrames.

Des partenaires de luxe

Les éditeurs de micro pensent souvent à tort que la seule évocation d'un jeu de société sur une disquette suffit à le faire vendre. Par contre, la seule évocation d'une machine pour jouer à un des classiques suffit souvent à la faire vendre. Pour les professionnels, la machine facilite l'entraînement. Pour les joueurs isolés, elle permet de jouer tout simplement.Depuis l'arrivée de la première machine d'échecs, Fidelity Electronic *Chess Challenger III*, en 1977, le marché a explosé. Et le désert s'est très vite peuplé avec du très bon et du très mauvais. Comment s'y retrouver dans ce fatras? Et aussi comment choisir la machine adaptée à vos besoins? Pour vous situer, voici deux problèmes et en dessous les temps mis par différents types de machines.

A vous de jouer: top chrono!



1 Les Blancs jouent et gagnent du matériel

- programme fort: solution instantanée
- programme moyen: quelques secondes
- bas de gamme: plusieurs minutes

2 Les Blancs jouent et gagnent

- programme fort: cette finale est trouvée en quelques secondes
- programme moyen: quelques minutes
- bas de gamme: ils sèchent!

Pour se retrouver dans ce fatras où les prix varient de 300 à 20 000 F, notre collaborateur, Pierre Nolot, donne quelques conseils: "*Tout d'abord, il faut éviter les machines très bon marché. Si possible, il est préférable d'aller demander conseil dans des boutiques spécialisées* (NDLR: à Paris, Le Damier de l'Opéra ou La Librairie Games). *Si vous n'en avez pas la possibilité, achetez-en une au-delà des 3 000 F, vous êtes sûrs de ne pas vous tromper. Entre 1 500 et 3 000 F, beaucoup sont bonnes. En dessous, cest la jungle. Un dernier conseil: vérifier l'année de sortie: le marché se renouvelle très vite*".

Actuellement, cinq marques se partagent le marché: Fidelity, Hegener et Glaser (Mephisto), Saitek, Novag et le petit nouveau CXG qui travaille avec le programmateur néerlandais Franz Mors. Depuis la création du championnat du monde des machines, Fidelity l'a gagné à quatre reprises (1980, 1981, 1983 et 1984) et Mephisto a trusté le reste. A noter d'ailleurs que chaque année Mephisto sort une machine qui porte le nom de la ville où se déroule cette compétition.

Si les machines d'échecs se comptent par légions, les autres classiques sont fort dépourvues. A commencer par le bridge pour lesquelles les rares machines de bon niveau créées ne sont plus disponibles sur le marché ou alors avec beaucoup de chance, peut être les veinards en trouveront-ils une dans une boutique isolée. Pour preuve, la Boutique du Bridgeur à Paris a vendu à Noël 88 le dernier exemplaire qu'elle possèdait du *Bridge Duplicate Challenger*. Une machine inventée par un Français et seulement fabriquée à 1700 exemplaires.

Fidelity avait bien essayé de lancer un produit sur ce marché très porteur aux Etats-Unis où il n'y a pas moins de 20 millions de joueurs. Mais une fatale erreur a tout gâché. En 1980, sort *Bridge Challenger I*. Catastrophe: c'est une nullité. Le bruit se répand très vite et malgré une grosse campagne de publicité, Fidelity retire les exemplaires de la vente. Le mal était fait. Jusqu'en 1982, Fidelity ressortira deux autres versions nettement améliorées. En vain. La confiance avait disparu. A l'heure actuelle, Saitek s'intéresse au bridge, mais le produit qu'il propose, *Pro-Bridge 100* (800 F) n'est que beau: son programme laisse à désirer et il est impossible de prévoir des donnes. Dans les mois qui viennent devrait sortir le *Pro-Bridge 200*.

Côté Dames, rien à signaler avant que Saitek ne se décide à sortir un nouveau produit avec un processeur qui tourne plus vite (12 MHz au lieu de 8). Pour tous les autres classiques, peu, voire pas du tout, de machines. Seulement des programmes micro à l'image des échecs pour lesquels trois sont à recommander: *Psion*, *Chess Master* 2 000 et *Sargon III* ou *IV*.

Suite du dossier avec des jeux solos pages suivantes

SOLUTIONS...

Réussites

Voici comment on pouvait faire quatre levées de 21 points dans chacun de ces trois tableaux

Tableau 1

1. Roi ♥ + As ♦ = 21
2. Valet ♠+ 7 ♠ + 4 ♠ = 21
3. 6 ♠ + 3 ♦ + Roi ♣ = 19
4. 9 ♦ + Valet ♦ + 2 ♠ = 21
5. 9 ♥ + 8 ♣ + 4 ♣ = 21

Tableau 2

1. 5 ♦ + 6 ♣ + 9 ♣+ As ♥ = 21
2. Valet ♥ + 7 ♥ + 3 ♣ = 20
3. As ♣ + 8 ♦ + 2 ♣ = 21
4. Dame ♦ + 5 ♠ + 6 ♥ = 21
5. 4 ♠ + 7 ♣ + 10 ♣ = 21

Tableau 3

1. 8 ♠ + Dame ♠ = 18
2. 2 ♦ + Roi ♠ + 9 ♥ = 21
3. Roi ♦ + As ♠ = 21
4. 9 ♠ + 8 ♣ + 4 ♠ = 21
5. 10 ♦ + As ♦ = 21

Echecs

1: 1. T a8 + !, F × a8;2. D × a8 +, D f8; 3. F h7 +, R × h7; 4. D × f8

2: 1. C c6!, R × c6; 2. Ff6, Rd5; 3. d3, a2; 4. c4 +, R c5; 5. R b7!, R d6; 6.F × d4



BIBLIOGRAPHIE

• Pieter van Delt et Jack Botermans: *1 000 casses tête du monde entier*, Editions du Chêne, 1977, 200 p.

• A.Piano: *Le Grand Livre des jeux à la maison*, Editions de Vecchi, 1977, 316 p.

• Pierre Berloquin: *100 grandes réussites*, Flammarion, 200 p., 1974.

Pour les puzzles et casse-tête, un livre à lire absolument (non traduit en français) :

• Jerry Slocum et Jack Botermans (dir): *Puzzles old and new: how to make and solve them*, De Meern (Pays-Bas), *Plenary Publications International* (1986), 160 p. Pourvu de très nombreuses illustrations, cet ouvrage a été écrit en collaboration avec le Craft & Folk Art Museum de Los Angeles; les textes sont de Carla van Splunteren et Tony Burrett.

• Eric Solomon:*Games with Pencil and Paper*, Nelson Guide, 1973.

• RC Bell: *Board and Table Games from Many Civilizations*, Dover Publications, 1979.

• David Pritchard: *Brain Games*, Penguin Books.

• James F.Fixx, *Games for The Super-Intelligent*, Frederik Muller Limited, 1982, 86 p.

La maison d'édition Ravensburger a publié malheureusement en allemand une série de petits recueils d'une centaine de pages, l'un sur les patiences, l'autre sur les jeux d'alumettes et le dernier sur les jeux de dés.

COMMENT JOUER UN WARGAME EN SOLITAIRE

"Le pire ennemi du Général, c'est lui-même." Napoléon (1)

Par définition, un combat exige au minimum deux combattants. Par extension, la Guerre (la vraie) et le Wargame également. Mais comme disait Napoléon (2), le premier des wargamers, *"Impossible n'est pas français"*. Rien n'est interdit aux *"hommes de bonne volonté"* chers à Jules (3). La règle du jeu dans une main, le dé dans l'autre, un pied pour pousser les pions, et un autre pour tenir le tube d'aspirine, appliquez à la lettre cette sainte parole: *"Le courage, comme le jeu en solitaire, est avant tout une victoire sur soi-même: il suffit de se jeter à l'eau pour apprendre à nager."* (Frédéric-Barberousse) (4).

Principe de base: il n'y en pas!
Le jeu en solitaire n'est pas fondamentalement différent du jeu à deux: il suffirait simplement, comme dirait La Palice, d'appliquer les règles scrupuleusement pour chaque camp (sans quoi le résultat peut varier énormément, mais après tout, personne n'est là pour vérifier). L'intérêt primordial du wargame en solitaire est justement de pouvoir explorer à foison les conditionnels qui ne manquent pas d'intervenir dans une prise de décision, tout comme lors de l'analyse d'une partie d'échecs: *"Et si le moral des Français avait craqué à Bir Hakeim, Rommel aurait-il pu pousser jusqu'à Alexandrie?"*
Le joueur est son meilleur entraîneur. Dans la tactique, comme dans la stratégie, on se rend souvent compte en rejouant à plusieurs des scénarios fouillés en solitaire que l'étude préparatoire "sur le terrain" est un avantage (temps, mécanismes du mouvement, disposition de départ...) primordial. Tous les wargamers le savent.

QUELQUES IDEES

Pour les fondus qui ne peuvent trouver de partenaires, voici quelques plans de base. Démarche: *"Imaginons un wargame à deux, où un des joueurs se plaint de s'ennuyer mortellement tandis que l'autre s'amuse comme un fou"*. Il s'agit sûrement d'un excellent jeu en solitaire.

•Simulations de combat aérien
Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le combat aérien se prête bien au jeu en solitaire. Le meilleur système consiste en la destruction ou l'interception de cibles fixes ou "à trajectoires stables": Zeppelin ou "saucisses" d'observation d'artillerie (Première Guerre mondiale), bombardiers lourds en route pour l'objectif ou V1 (Deuxième GM, de nuit ou de jour), missiles sol-sol de croisière (Troisième GM), tous navires ou objectifs fixes au sol (par exemple, une mission de bombardement lourd sur le *Tirpitz*, ou l'anéantissement au nid de l'aviation arabe au premières heures de la Guerre des Six Jours).
La défense desdits objectifs (flak ou tourelles de bombardiers par exemple) n'est pas un problème: il suffit de rechercher toujours les meilleures conditions de tir pour les défenseurs. Quand un mouvement limité de l'objectif est possible, considérez toujours le mouvement le plus vraisemblable: le plus imbibé des capitaines de cargo n'offrira jamais le flanc à une torpille!
Et n'oubliez pas: si le duel chevaleresque chasseur contre chasseur est le plus prestigieux des combats aériens, certaines missions sont quelquefois bien plus utiles, d'un point de vue militaire: l'as belge de la Première Guerre Willy Coppens s'était fait une spécialité de griller les "saucisses" allemandes et les biffins s'en souviennent plus que de l'anonyme chevalier de Saint-Georges qui abattit, en plein ciel de Gloire, un certain Manfred von Richthoffen.



• Guerre sur mer
Problème: trouverez-vous du plaisir à jouer à la bataille navale en solitaire? Toute l'astuce du combat en mer est dans la manœuvre et la détection, et le jeu ne prend sa vraie dimension qu'à deux. Mais après tout, tout comme pour le combat aérien, les missions peuvent être fort variées: interception de convois (généralement contraints à une formation rigide), attaques de bateaux au mouillage...
Exemples (pour *Amirauté*): le *Scharnhorst* et le *Gneisenau* quittent Brest à l'insu de la Home Fleet qui les retrouve sur la route du PQ-35 trois jours après. Quelle sera l'ampleur du massacre? Autre type de mission (pour sous-marinade): Günther Prien s'introduit de nuit dans la rade de Scapa Flow et torpille le *Royal Oak*. Ou encore: les hommes-grenouilles italiens du prince Borghese minent le port d'Alexandrie (*Supermarina*).
Summum douloureux: la flotte de l'amiral anglais Somerville bombarde la rade de Mers el-Kébir. Les Anglo-américains attaquent Dakar. Et les bombardements précédant Overlord? Et la flotte israélienne interceptant le paquebot qui conduit Yasser Arafat de Chypre à Beyrouth?
Le joueur peut à chaque fois, pour corser l'embrouille, se donner un nombre de tours limité pour réussir. Et vive la navi-baston en solitaire!

• Guerre sur terre
Exclure de prime abord les jeux où là diplomatie joue un rôle (*Diplomacy*, *Risk*, *Civilization*. Comment, ce ne sont pas des wargames?) ou les batailles antérieures au XXe siècle, quand une bataille était déjà gagnée, sauf surprise (*"Ah, voilà enfin Grouchy!" "Hélas, Sire... C'est Blücher!"*), dès la conception du plan: le secret en est tout le piment. Difficile également de refaire seul une campagne complète de *War and Peace* (l'Europe napoléonienne). Le niveau stratégique (type *Third Reich*, *Fortress Europa*), où la gestion est un peu abstraite, se joue sans agrément en solitaire.
En revanche, dès qu'on descend à une échelle intermédiaire (*Panzergruppe Guderian*, *Smolensk*, *Fulda Gap*, *Sinaï*), celle de la division ou de la brigade, l'intérêt est relancé. A condition de ne pas avoir affaire à une défense trop mobile. Le meilleur niveau reste le niveau tactique (type *Panzerblitz*, *Tank Leader*, *Deuxième DB*, *Boots and Saddles*, mais *Squad Leader* excepté): on peut aisément y simuler des combats entre groupes blindés (du peloton à la brigade) et positions défensives relativement fixes, ou bien des opérations de franchissement ou de débarquement: opposants faciles à gérer et exercice tactiquement passionnant.
A ce propos, vous pouvez réutiliser le scénario "Omaha Beach" de *Panzerleader*. Sur le même thème, on peut adapter facilement le scénario d'*Arab-Israeli Wars* concernant le franchissement du canal de Suez par le général Sharon, pendant la guerre du Kippour. Suggestion pour un scénario Troisième GM: des éléments reco de la Cinquième Armée Blindée de la Garde Soviétique tentent de forcer le pont de Kehl défendu par un régiment de légionnaires-paras... (s'inspirer des films *Un pont trop loin*, ou *Remagen*). Directement saisi dans l'actualité la plus récente: un parti de maquisards afghans s'attaque à une colonne soviétique de retour à l'isba. On peut multiplier les exemples à l'infini!

(1) - Pas Bonaparte, mais Coustalou, garde-chasse à Bagnères de Bigorre (1817-1892).
(2) - Pas Coustalou, mais Bonaparte.
(3) - Romains, pas César. Encore que César était romain, je vous le concède. Mais cessons-là ces cuistreries.
(4) - Cinq minutes avant de se noyer.

Non content de vous fournir des renseignements pratiques pour détourner des wargames en solitaire, notre wargamer fou vous propose deux scénarios. A jouer avec *Air Force* et *Dauntless*.

1. Pearl Harbor, 7 décembre 1941, 7h49.

Raid aérien sur Pearl Harbor! ce n'est pas un exercice! La première vague d'avions japonais vient de larguer ses torpilles. Ancrés deux par deux, les cuirassés de la flotte du Pacifique font des cibles immanquables. Dans le fracas des explosions, les marins américains découvrent tout à coup qu'ils sont en guerre.

But du scénario:
couler le *Maryland* ou le *Tennessee*.

Mise en place:
suivez la carte ci-dessous pour la disposition des bateaux. Les avions japonais (8 *Val*) font leur entrée au choix du joueur. Altitude de la vague d'assaut: 10 000 pieds, vitesse: 4 facteurs.

Règles spéciales:
théoriquement, Pearl Harbor est destiné à être joué avec les données fournies dans *Dauntless*. Mais vous pouvez également y jouer avec *Air Force*: il vous suffira de remplacer les *Val* par des Ju-87B Stukas, dont les performances sont sensiblement égales. Attention: le chargement de bombes du *Val* est inférieur de moitié (soit une seule bombe).

Chaque navire attaqué est traité comme un objectif fixe. Chaque fois qu'une bombe touchera l'objectif (consultez la table de bombardement en piqué), tirez un dé: il vous donnera le nombre de points de dégâts infligés au navire. Un navire sera considéré comme coulé si ses points de dégâts sont supérieurs à 30.

Chaque navire dispose de batteries de DCA: 2 facteurs de DCA légère et 6 de DCA lourde. Cette artillerie fera feu en priorité sur les avions les plus proches. Tous les navires *doivent* faire feu si un avion passe à portée. L'ouverture du feu vient immédiatement après le largage de la première bombe. Pour cinq points de dégâts encaissés, le navire perd 1 point de DCA lourde et légère.

Notes:
les règles utilisées pour ce scénario sont une simple adaptation des règles contenues dans *Dauntless*. Les heureux possesseurs y trouveront toutes les données sur le *Val* et les cuirassés américains. Si les facteurs de flak ou de résistance ont été revus à la baisse, ce n'est pas par sympathie pour les assaillants. La flotte américaine a vraiment été surprise "le pantalon sur les genoux". Le jour de l'attaque était un dimanche, les équipages étaient au repos. Les portes étanches n'étaient pas fermées, les munitions rangées et les pièces non servies.

Toutes ces données changent considérablement la vulnérabilité d'un navire... En témoigne le bilan de l'attaque: 4 cuirassés coulés, 3 autres gravement endommagés (en tout 18 navires neutralisés), 188 avions détruits au sol, 2 400 morts... Et tout ça pour 29 avions japonais. Les vainqueurs ont pourtant oublié quelque chose de capital: les porte-avions, en mer ce jour-là. Ils les retrouveront à Midway...

Variantes (spécial *Dauntless*)

Dauntless permet d'adjoindre 4 bombardiers torpilleurs *Kate* aux *Val* déjà cités. Les *Kate* suivront le même cap d'attaque que les *Val*, mais à une altitude de 800 pieds. Dans ce scénario, il faudra couler deux cuirassés au choix. Règles spéciales: la fumée des premières explosions gêne les avions suivants: enlevez deux au deuxième dé de résultat de bombardement en piqué.

Si vous voulez rejouer l'attaque complète sur Pearl Harbor (c'est un peu compliqué à gérer...), comptez 50 bombardiers en piqué et 40 avions torpilleurs. Vous trouverez les données relatives à la DCA des navires dans les règles de *Dauntless*. Revoyez les facteurs à la baisse (voir plus haut).

La bataille de Pearl Harbor ne fut pas qu'une affaire de bombardement: douze B-17, en vol d'entraînement, tentèrent d'atterrir à Oahu, réservoir à vide en plein combat. Vous pouvez tenter de les intercepter (deux *Zéros* (type A6M2) contre trois B-17E: enlevez quatre facteurs de feu par arc de tir sur le "F" *Gunnery Play* du B-17F). La même mésaventure est arrivée à un vol de *Dauntless* de l'*Enterprise*. Les avions américains tenteront (pour économiser le carburant) de voler en ligne droite et de se poser le plus vite possible (choisissez une zone d'atterrissage).

2. Un scénario facile pour s'initier: The Great Marianna Turkey Shoot

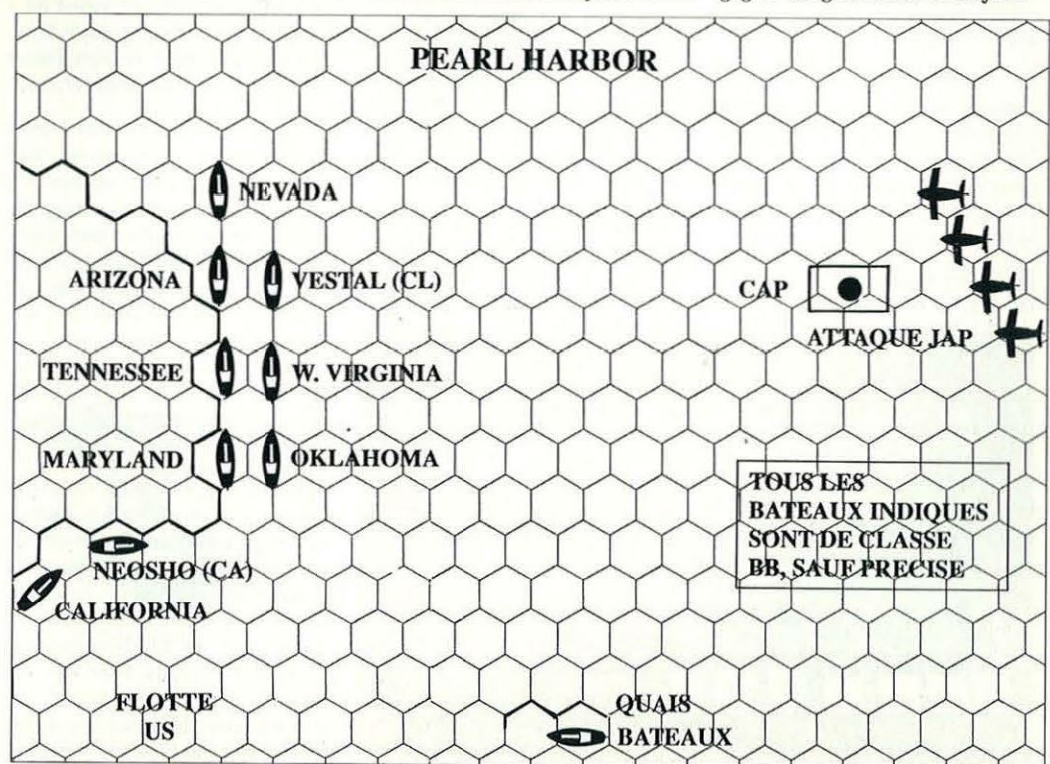
Les aviateurs japonais n'ont pas toujours été des as surentraînés. Après les batailles de Midway, de Guadalcanal et des îles Salomon, le niveau des équipages a baissé considérablement, à cause des pertes et de la pénurie de temps pour entraîner les recrues. Mais les amiraux japonais n'ont pas renonçé pour autant aux grandes batailles coûteuses en hommes et en matériel.

Le glas a sonné définitivement pour la marine impériale aux premiers jours de juin 1944. Ce jour-là débute l'assaut américain des îles Mariannes sous direction de l'amiral Nimitz: 535 navires et 125000 hommes s'attaquent à l'île de Saïpan, occupée par les Japonais. Pour s'y opposer, l'amiral Ozawa envoie le fer de lance de l'aéronavale nippone. Inférieurs de moitié en nombre (430 contre 900!), les avions japonais, lancés en grandes vagues suicidaires, se font massacrer par les pilotes américains: quand Ozawa se retire, il lui reste 36 appareils. Les Américains, dont certains ont atteint le rang d'as en un jour, ont appellé cette bataille "le tir au pigeon des Mariannes".

Le scénario:
le 9 juin au matin, une première vague de bombardiers japonais décolle en direction de la Ve Flotte US. Avant même d'avoir aperçu l'ombre d'un navire, ils sont interceptés par des hordes de chasseurs: sur 70 bombardiers au départ seuls 28 reviendront se poser. La Ve Flotte n'a souffert aucun dommage.

Mise en place
12 *Kate* et 8 *Val* entrent par le côté ouest des 6 cartes mises bout à bout. Vitesse: 4 facteurs. Altitude: 15000 pieds, cap à l'est. Les avions sont chargés et n'entameront pas de manœuvres évasives, se contentant de se couvrir les uns les autres. Mis au courant par radar du cap et de l'altitude des avions japonais, 4 *Hellcats* font leur entrée au nord de la carte (altitude et vitesse au choix), cap au sud.

But du jeu:
un des pilotes américains doit gagner ses galons d'as en un jour!



JOUER EN SOCIETE... SEUL!

Afin de satisfaire votre goût insatiable pour les jeux en solitaire, Bernard Myers s'est pris la tête à deux mains et vous propose ces deux jeux dont vous ne devez pas ignorer totalement le principe.



LE MONOPOLY SOLO

Préparation:

battez les cartes "titre de propriété" puis formez "le tableau" en étalant les sept premières cartes sur la table, face visible. Sur cette rangée, placez légèrement en dessous trois autres rangées de façon à ce que tous les titres soient visibles.

Le jeu:

le solo se distingue principalement du jeu habituel par son mode de déplacement. En effet, on joue alternativement avec les dés et avec les titres de propriété.

Le premier déplacement se fait en choisissant un des sept titres de propriété en bas du tableau. Prenez la carte choisie, elle devient votre propriété, puis déplacez-vous sur la piste jusqu'à l'endroit désigné par le titre de propriété.

Le second déplacement se fait avec les dés, mais ici aussi, il y a une différence: vous pouvez lancer, au choix, un ou deux dés. Déplacez ensuite le pion de la façon habituelle. Une fois la case atteinte, il faut payer le prix indiqué sur cette case sans pour autant acquérir le titre correspondant.

Le troisième déplacement se fait de nouveau avec un titre, et ainsi de suite alternativement avec un ou deux dés et avec les titres de propriété.

Quand vous vous déplacez en choisissant un titre de propriété, vous pouvez le choisir aussi éloigné de votre point de départ que vous voulez. Mais si vous sautez intégralement les 11 cases constituées par un côté de la piste, vous devez payer 10 000 francs à la banque (deux côtés = 20 000 francs etc.). Etant donné que toutes les cartes du tableau sont visibles, avec un peu de stratégie, on peut réduire la fréquence de telles amendes.

Quand vous vous déplacez avec les dés, vous devez donc payer la somme indiquée sur la case sur laquelle vous arrivez (somme qui dans le jeu habituel indique le prix d'achat de la propriété). Mais si vous possédez déjà le titre de propriété, c'est la banque qui doit vous payer le loyer (exactement comme dans les règles habituelles, avec progression de prix du loyer s'il y a des maisons ou un hôtel).

Chaque fois qu'on lance les deux dés, il y a la possibilité de faire un double, et comme dans le jeu habituel, dans ce cas-là, il faut rejouer. Exceptionnellement, donc quand on fait un double, on joue deux fois de suite avec les dés.

La prison:

on va en prison de la même façon que quand on joue à plusieurs et pour en sortir sans payer, on peut également essayer de faire un double: dans ce cas aussi, on jouera plus d'une fois de suite avec les dés (et on se déplacera, le cas échéant, du double obtenu).

Les maisons et hôtels:

toutes les règles du jeu habituel s'appliquent aux hôtels et maisons, sauf que les maisons sont vendues moitié prix..

Toutes les autres règles...

demeurent inchangées: somme d'argent donnée au départ; 20 000 francs en passant la case départ; on ne peut construire que quand on a tous les titres d'un groupe; il ne faut pas plus d'une maison d'écart entre les titres d'un même terrain...

Le jeu s'arrête dès que vous n'avez plus d'argent pour payer une somme que vous devez, ou quand le dernier titre est transféré du tableau au joueur. A ce moment-là, vous comptez votre argent: si vous avez plus que les 150 000 francs du départ, vous pouvez considérer que vous avez gagné. Mais le vrai jeu se fait contre soi-même: notez votre fortune à la fin de chaque partie puis essayez de battre votre propre record.

Après un moment, vous découvrirez les avantages et les limitations tactiques qu'offrent les modes de déplacement (le choix de jouer avec 1 ou 2 dés à chaque fois, par exemple, permet d'augmenter la possibilité de tomber sur une propriété où vous avez mis des maisons etc.) et vous apprendrez à bien examiner le tableau au départ pour établir une stratégie de jeu.



LE SCRABBLE SOLO

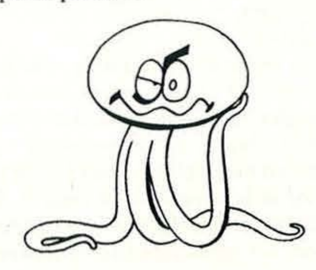
Tirez une lettre et placez-la sur la case "mot triple" dans le coin supérieur gauche; tirez une seconde lettre et placez-la sur la case "mot triple" au centre de la rangée du haut. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez placé huit lettres sur les cases "mot triple", puis ajoutez une dernière lettre dans la case du centre.

Le but maintenant est de relier ces neuf lettres dans le nombre minimum de coups. C'est-à-dire qu'il faut que toutes les lettres soient incorporées dans des mots qui sont reliés entre eux. On sera donc amené parfois à former des mots qui n'incorporent aucune des lettres de départ.

On joue avec les règles habituelles: 7 lettres sorties, et on remplace les lettres manquantes à chaque coup. Chaque mot créé doit être relié soit à une des lettres du départ ou à un des mots formé pendant la partie.

Variante

Le même jeu, à la différence qu'il faut relier les lettres non pas dans un nombre minimum de coups, mais en marquant le moins de points possibles.



TERRA 3194

ou les XXXVIIe Olympiades Ludiques Intergalactiques

TRANSFORMEZ-VOUS EN ROBOT MALICIEUX ET PARTICIPEZ AUX OLYMPIADES LUDIQUES. VOUS ETES SUR TERRA EN L'AN 3194 ET EN CETTE FIN DE XXXIIe SIECLE LES HEROS SONT DES JOUEURS. LA CIVILISATION DES LOISIRS EST A SON APOGEE ET VOUS COMPTEZ BIEN DEVENIR LE PREMIER JOUEUR DE L'UNIVERS!



PRESENTATION :
Vous êtes Arion NC2, androïde de XVIIIe génération. Depuis des années votre conscience synthétique a conçu le projet de participer aux Olympiades Ludiques Intergalactiques. Après une préparation minutieuse, vous vous êtes enfin inscrit: la compétition va commencer. Il vous faudra faire fructifier un petit capital en un minimum de temps: votre terrain de jeu, la galaxie NGC 275: vos armes, votre ingéniosité...

Vous pouvez pratiquer ce jeu en solitaire ou à plusieurs, en compétition. Vous trouverez à la fin de l'aventure un barème général qui vous permettra d'établir votre score final. A l'image d'un soft d'arcade micro, ce jeu fonctionne avec un high-score et peut être joué plusieurs fois dans le but de le battre.

LE MATERIEL:
- deux dés à six faces (2d6), un jeu de 52 cartes
- du papier, un crayon et une gomme

LE JEU:
Le jeu fonctionne comme toute aventure solo; vous commencez à la note 01, puis vous évoluez selon vos choix de note en note (§nn). Au début du jeu, Arion possède 50 crédits (CR) et le temps est à zéro (T=0). Inscrivez ces deux données sur une feuille de papier: elles évolueront constamment en cours de jeu. Vous êtes prêt? Bonne chance, jeune Arion.

ATTACHEZ VOTRE CEINTURE!
01. La cérémonie d'ouverture des XXXVIIe Olympiades Ludiques Intergalactiques vient de s'achever dans un faste inimaginable.
La compétition va commencer. Comme les deux mille autres candidats, vous êtes au pied de votre astronef, sous les ordres du starter officiel. Tout ce que vous savez tient en une phrase.
Vous devez vous rendre sur la planète Algoïde où vous pratiquerez le premier jeu, dans l'Agora des Kalcystes Mutants. Mais voilà que retentit le signal du starter: vous foncez aux commandes de votre véhicule. §45.
02. De nombreux robots-taxis vous proposent de vous emmener au Casino qui, comme vous vous en doutiez, constitue le principal attrait touristique. Vous voilà parti. (§29).



03. Impressionné par le sage, vous commencez à redescendre vers le village (+1T). Mais, à mi-pente, vous vous ravisez: au trou noir vos angoisses! Vous voulez gagner ces Olympiades. Vous faites volte-face et, rapidement, vous retrouvez le Yaghou. (§49).
04. Un passage en hyperespace ne vous laisse jamais insensible tant il est vrai que les perturbations magnétiques engendrées affectent votre stabilité électronique. Mais, une fois de plus, vous voyez finalement apparaître votre planète de destination au bout de quelques minutes. Vous arrivez sur Algoïde et vous passez en atterrissage automatique (+1T). (§07).
05. C'est un Colporteur Ludique: il vous propose d'acheter pour 10 CR un cadeau surprise. Dans ces boîtes il peut y avoir une fortune ou rien du tout! Acceptez-vous de jouer? Oui (§11), non (§14).
06. Vous vous promenez dans le véritable labyrinthe que constitue l'astéroïde Cloxos avec l'espoir de rencontrer rapidement un Clox joueur. Tout à coup un Colporteur Ludique débouche sur votre gauche. Voulez-vous le rencontrer? Oui (§12), non (§15).
07. Vous venez de vous poser sur la Base Ludique d'Algoïde.
Vous quittez votre vaisseau et en quelques instants vous vous retrouvez dans la foule bigarrée de la capitale planétaire.
Allez-vous interroger un de ces étranges passants pour savoir où est l'Agora des Kalcystes Mutants (§10) ou vous dirigez-vous sans attendre vers le centre ville (§13)?
08. EPREUVE N°3:
Finalement vous découvrez une table libre derrière laquelle se tient un Raton Doubleur: "*Je suis le croupier, le croupier... Tu veux jouer, tu veux jouer?*" Il jette alors deux plaquettes ludiques (2d6) et s'exclame: "*Si tu doubles, tu gagnes, tu doubles, tu gagnes; si tu fais biz-biz (7), tu empoches 5 CR et tu peux rejouer, biz-biz empoche et rejoue; dans tous les autres cas, tu paies, autres cas tu paies. Tu joues, tu joues?*" Oui (§17), non (§20).
09. Etes-vous allé au Casino Intergalactique? Oui (§35), non (§18).
10. Jetez 1d6: de 1 à 5 (§16), avec 6 (§19).
11. (+1T). Jetez 1d6 pour savoir quel cadeau vous avez pris:
- 1: il contient 20 CR
- 2: il contient 1 CR
- 3: rien
- 4: un gaz s'en échappe et vous endort (+1T)
- 5: vous trouvez 40 CR
- 6: un bon de réduction pour recommencer (payez 5 CR et retirez 1d6).

Dès que vous aurez sorti autre chose que 6, le Colporteur s'en va. (§23)
12. Vous voyez au loin un Colporteur Ludique. Il possède des cadeaux surprise qui peuvent faire votre fortune. Voulez-vous le rencontrer pour jouer avec lui? Oui (§21), non (§15).
13. Vous arrivez au centre ville sur l'Agora du Moroko Libre; vous vous rendez compte, en consultant un plan public, que l'Agora des Kalcystes Mutants est excentrée. Il vous faut du temps (+1T) pour la rejoindre. (§22).
14. L'homme paraît déçu mais poursuit son chemin. (§23).
15. Vous continuez de progresser dans cet étrange décor, mais les rencontres sont rares, et vous ne savez pas à quoi ressemble un Clox. Après avoir erré quelque peu (+1T) vous apercevez un petit robot au loin. En vous approchant, vous constatez qu'il vous ressemble curieusement et, lorsque vous êtes enfin face à face, la stupéfaction vous envahit: c'est votre double parfait. Puis, tout à coup, ce dernier se métamorphose et devient une grosse masse gélatineuse d'où émanent quatre tentacules. L'un de ceux-ci tient un paquet de cartes bariolées. "*Bonjour Ami, je suis Clox, tu veux jouer avec moi?*" Vous acceptez la proposition (§46), ou non (§44)?
16. Le droïde que vous questionnez vous indique parfaitement la direction. (§22).
17. (+1T). vous pouvez jeter les plaquettes (2d6) autant de fois que vous le désirez. Vous perdez autant

de crédits que la somme des dés sauf si vous sortez 7 (vous gagnez 5 CR et vous pouvez continuer) ou un double. Les doubles rapportent ainsi: double 1 = 20 CR, double 2 = 40 CR, 3 = 50 CR, 4 = 60 CR, 5 = 80 CR et le double 6 = 100 CR. Vous vous arrêtez quand vous voulez. La direction du Casino vous accorde un "découvert financier" de 50 CR: au-delà vous êtes éliminé des Olympiades! Quand vous déciderez d'arrêter (§26).

18. Le Contrôleur Ludique vous affirme que vous devez passer cette épreuve pour connaître la suite du programme. A moins que vous n'abandonniez? Non. Impossible... Vous regagnez votre astronef et vous partez pour Opal. (§31).

19. Vous interrogez un être originaire de la huitième galaxie: un Kloug. II vous indique une direction imprécise qui vous fait perdre du temps (+1T). Finalement vous arrivez au bon endroit. (§22).

20. Vous errez un moment dans le Casino (+1T): dans toutes les salles que vous traversez on joue au bizbiz. Vous pensez au titre de Premier Joueur de l'Univers et vous vous décidez enfin (§17).

21. Payez 10 CR et jetez 1d6 pour savoir ce que vous avez gagné:

- 1: vous gagnez 15 CR
- 2: vous devez payer une amende de 10 CR supplémentaires (un Contrôleur armé surveille: pas de passe-droit!)
- 3: c'est une potion de vitesse (-1T)
- 4: rien
- 5: vous êtes remboursé (reprenez 10 CR)
- 6: vous pouvez rejouer gratuitement.

Dès que vous aurez sorti autre chose que 6, le Colporteur s'en va. (§15).



22. (+1T). Vous venez d'arriver dans l'Agora des Kalcystes Mutants. Les Kalcystes sont des êtres globuleux qui apparaissent spontanément dans le vide lorsqu'on y met des atomes de Méral-24 et qu'on les bombarde de rayons omicron. Autant dire que les Kalcystes sont rares et, qui plus est, sans utilité; de plus, leur durée de vie est limitée à quelques secondes. Toujours est-il que si on remplace le Méral-24 par du Méral-22, on obtient des Kalcystes Mutants.Ordinairement un Kalcyste possède sept yeux: un mutant en aura de deux à douze! Vous vous trouvez devant une grande cuve transparente dont l'intérieur est absolument vide. Vous disposez d'un bouton qui, lorsqu'il est enclenché, envoie dans la cuve un atome de Méral-24 et le bombarde de rayons omicron.

EPREUVE N°1:
Le jeu est le suivant. Chaque fois que vous créez un Kalcyste (en jetant 2d6), vous comptez le nombre d'yeux qu'il possède (somme des dés). D'un Kalcyste à l'autre, vous cumulez les résultats dans le but d'établir un score maximum. Mais attention, si le Kalcyste possède sept yeux, il n'est donc pas mutant et, vous, votre score tombe à zéro: la partie est terminée. Au contraire, s'il n'a que deux yeux, comme vous et moi je pense, vous marquez non pas deux points mais dix. Vous avez droit de jouer trois parties, en ajoutant 1T pour chaque nouvelle partie. Vous ne tiendrez compte que du meilleur score réalisé. Le jeu vous rapporte des crédits selon le barème suivant:

- avec moins de 20 points: aucune prime
- de 20 à 29 points: vous gagnez 10 CR
- de 30 à 49 points: 20 CR
- de 50 à 59 points: 25 CR
- de 60 à 79 points: 50 CR
- avec 80 points ou plus: 75 CR.

Bien sûr, vous arrêtez une partie quand vous jugez que votre score est suffisant. Lorsque vous aurez fini (§25).

23. Vous vous renseignez sur le chemin à suivre pour trouver le Yaghou. Un petit lézaroïde vous indique d'une voix rauque qu'il réside au sommet de la montagne. Vous êtes bon pour une grimpette! En regardant celle que vous devez vaincre, vous apercevez à mi-pente un autre concurrent, tandis qu'au loin se pose le vaisseau d'un deuxième adversaire. Faites vite. (§32).

24. Vous approchez du but et peut-être du titre. Le Contrôleur vérifie que vous avez bien passé toutes les épreuves. Celle des Kalcystes (sinon §7), celle du Yaghou (§28), celle du Casino (§31) et la visite de Cloxos (§35). Si tout est en ordre, vous regagnez Terra (§27).



25. Vous passez voir le Contrôleur Ludique Agréé pour faire viser votre carte de jeu. II vous remet une enveloppe contenant de nouvelles instructions. Vous avez le choix entre deux possibilités: rencontrer le Sérénissime Yaghou sur Altarr 2 (§28) ou rejoindre le Casino Intergalactique de Taeqton, en lisière de la galaxie, sur la planète Opal (§31). Que faites-vous?

26. Avez-vous rencontré le Sérénissime Yaghou? Oui (§35), non (§38).

27. De retour sur Terra vous cherchez à rencontrer les autorités ludiques officielles pour faire agréer votre performance, mais vous êtes accosté par un Colporteur particulièrement bien équipé. Vous jouez avec lui (§30) ou vous l'évitez (§33)?

28. Tandis que votre vaisseau vous propulse dans l'espace, vous interrogez votre ordinateur de bord sur le Sérénissime Yaghou.
La réponse est claire et nette: "*aucune information sur le sujet*".
Mais en consultant les données concernant Altarr 2, vous repérez deux informations intéressantes : il y a, dans les Montagnes du Lion, un vieux sage qui prétend tout savoir; par ailleurs, il existe un centre ultra-moderne de jeu dans la ville de Kapitolia. Irez-vous dans les Montagnes du Lion (§34) ou à Kapitolia (§37)?

29. Vous vous dirigez vers le Casino Intergalactique. L'immense bâtiment est composé d'une multitude de salles de jeu et d'aucuns prétendent qu'il est aisé de s'y perdre à jamais. Avec une certaine appréhension vous entrez et vous cherchez une table libre. Jetez 1d6: de 1 à 4 (§08), avec 5 ou 6 (§40).

30. Le Colporteur vous propose de jouer normalement avec lui (pour 10 CR) ou de tenter le super-méga cadeau en payant 50 CR. Selon votre choix, consultez le tableau correspondant:

Pour 10 CR, jetez 1d6:

- 1: vous perdez 1T à déballer ce paquet particulièrement compliqué: il ne contient rien
- 2: vous gagnez 20 CR
- 3: un charme de vitesse vous fait gagner du temps (-1T)
- 4: vous pouvez rejouer pour 5 CR supplémentaires
- 5: vous gagnez 15 CR
- 6: rien.

Pour 50 CR, jetez 1d6:

- 1: rien
- 2: vous gagnez 100 CR
- 3: vous êtes remboursé
- 4: un charme de vitesse vous fait gagner du temps (-2T)
- 5: vous gagnez 150 CR
- 6: un charme vous hypnotise pour longtemps (+2T).

Vous ne pouvez jouer qu'une seule des deux formules, après quoi le Colporteur s'en va. Ce jeu vous a retardé un petit peu (+1T). (§42).

31. Le Casino de Taeqton ne vous est pas inconnu: vos mémoires électroniques et biologiques sont saturées de données concernant les jeux et le C.I. d'Opal est le plus fameux centre ludique de la galaxie. Le jeu qui y est le plus pratiqué est le bizbiz, mais vous en ignorez encore les ressorts. Vous savourez les quelques minutes de votre voyage hyperspatial (+1T), puis vous vous garez dans l'astroport de Taeqton. (§02).

32. L'escalade est longue, mais votre corps artificiel ne connaît pas la fatigue si bien que vous arrivez au sommet sans peine.
Vous voyez maintenant une sorte de cabane archaïque de laquelle sort justement le concurrent qui vous devançait. Sans lui adresser la parole, vous avancez. (§41).

33. II insiste car il a quelque chose de spécial. Vous l'écoutez (§30) ou vous courez pour le semer (§48).

34. Vous posez votre engin dans une vallée au cœur des Montagnes du Lion. Vous avez aperçu une petite bourgade non loin et vous progressez au volant de votre autochenille de campagne dans cette direction. En arrivant en ville, vous êtes abordé par un étrange individu. (§05).

35. Le contrôleur Ludique vous remet de nouvelles instructions.
Vous regagnez au plus vite votre vaisseau et, une fois les instructions chargées, vous décollez. Destination: l'astéroïde Cloxos. Votre mission: rencontrer un Clox Joueur... (§43).

36. Vous êtes éliminé des Olympiades, car vous ne devriez pas vous trouver là: à moins que vous ne retrouviez la dernière note lue, recommencez depuis le début.

37. Vous arrivez au Centre Ludique et vous interrogez aussitôt un droïde d'accueil sur le moyen de trouver le Sérénissime Yaghou. La voix du robot vous informe que le Yaghou est un sage, instruit dans le jeu, qui réside dans les Montagnes du Lion. Vous repartez sans tarder (+1T). (§34).

38. Le Contrôleur Ludique vous signale que vous devez le rencontrer avant de recevoir de nouvelles instructions. Vous savez ce qui vous reste à faire. (§28).

39. *"Croyez-moi: vous pouvez gagner gros et remporter ainsi la victoire"*, vous dit-il. Vous cédez (§30) ou vous courez pour le semer (§48).

40. Vous découvrez avec effroi que le Casino est effectivement une interminable suite de salles de jeux, et toutes celles que vous traversez sont combles de joueurs. Vous perdez du temps (+1T); jetez 1d6: avec 1 ou 2 (§08), de 3 à 6 (§47).

41. Vous entrez dans la hutte du Sérénissime Yaghou. C'est un humanoïde au visage particulièrement étonnant: une fine bouche aux lèvres rouge sang est encadrée par une barbe touffue et blanche: vous remarquez immédiatement que le Yaghou ne possède aucun œil. Néanmoins ce dernier semble parfaitement vous voir.
"Veux-tu jouer avec moi au Yaghou Spécial, petit Arion?" Oui (§49), non (§03).

42. Vous quittez le Colporteur et vous partez en quête des autorités ludiques. (§48).

43. Vous observez l'astéroïde Cloxos: une multitude de petits cratères ont façonné ce gros caillou et l'ont fait ressembler à un morceau de gruyère moisi. Perdu dans vos rêveries, vous remarquez à peine l'autre astronef qui vient de sortir de l'hyperespace non loin de vous. La victoire est peut-être sur cet astéroïde. (§06).

44. Le Clox semble interloqué et il insiste en vous suppliant.
Vous savez que vous devez passer cette épreuve et, malgré vos hésitations, vous acceptez de jouer. (§46)

45. Confortablement installé dans le siège molletonné du pilote, vous sollicitez votre ordinateur de bord. Après avoir entré les coordonnées de la planète Algoïde, votre vaisseau se propulse en tête hors de l'atmosphère de Terra. Vous enclenchez l'hyperespace. (§04).

46. EPREUVE N°4:
Le Clox étale dix cartes devant vous et vous engage à miser sur la valeur de la onzième: *"Sera-t-elle plus ou moins forte que la dixième?"* Vous misez ce que vous voulez jusqu'à concurrence de 20 CR maximum à la fois, en annonçant *"plus"* ou *"moins"*. Si vous avez vu juste, le Clox vous paie une fois votre mise et le jeu peut continuer. Vous vous arrêtez quand vous le désirez sachant que jusqu'à quinze cartes demandées vous ne perdez pas de temps. De 16 à 24 cartes, comptez +1T, de 25 à 34 cartes +1T, ainsi que de 35 cartes à la fin du paquet. Le Clox vous accorde un "découvert financier" de 30 CR: au-delà il prend votre place dans les Olympiades, et vous resterez à jamais sur Cloxos! (§24).



47. Impossible de trouver une table libre: un véritable enfer du jeu! Or le temps s'écoule (+1T) et il vous faut passer cette épreuve impérativement. Regardez, là, une table vient de se libérer. (§08).

48. Avant de finir ces Olympiades vous devez passer une ultime épreuve en jouant au Zagy avec un Maître Contrôleur Ludique.
Vous arrivez justement devant un stand où un MCL vous attend (§50).

49. EPREUVE N°2:
(+1T). Le Sérénissime Yaghou écarte faces cachées dix cartes de son paquet (jeu de cinquante-deux cartes), puis en étale douze autres devant vous (faites de même). *"Veux-tu prendre la prochaine?"* Si vous la prenez, deux cas peuvent se présenter. S'il s'agit d'une carte chiffrée (du 2 au 10 inclus dans nos jeux du XXe siècle), vous gagnez autant de crédits que la valeur de la carte. Si, en revanche, il s'agit d'un Yaghou (as, roi, dame ou valet), vous perdez 10 CR. Si vous refusez la carte qui vient, le Yaghou la retourne face visible et vous demande si vous voulez la suivante; et ainsi de suite. Le Sérénissime vous accorde un "découvert financier" de 25 CR au besoin, mais pas un sou de plus (si vous chutez au-delà vous êtes éliminé des Olympiades). Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez, sachant que les dix premières cartes demandées ne vous font perdre aucun temps, mais à partir de la onzième, et pour chaque nouvelle dizaine engagée, vous ajoutez 1T. Vous faites ensuite enregistrer votre score par le Contrôleur Ludique qui se tient derrière le Yaghou. (§09).

50. (+1T). Le Zagy se joue avec trente-deux lames (jeu de trente-deux cartes) que manipule le Maître Contrôleur. Il vous remet autant de jetons que vous le désirez: leur valeur est de 5 CR. Ceux-ci vont vous servir à miser contre lui. Le MCL distribue cinq cartes à chacun, une par une, et en prend une sixième pour lui (écartez les six cartes sans les regarder). Vous pouvez placer de une à quatre cartes au talon dans le but de réaliser une des multiples combinaisons du Zagy (comme au poker: la combinaison la plus faible est la paire, puis la double paire, le brelan, la suite, la couleur, le full, le carré et la quinte flush). Avant d'être servi, vous misez au moins un jeton (même si vous n'avez aucune combinaison) et cinq au maximum. Le Contrôleur, qui possède alors six cartes, en écarte une, au mieux en fonction de son jeu (faites-le avec honnêteté) et compare son jeu au vôtre. S'il gagne il empoche votre mise, sinon il vous paie une somme équivalente. Il mélange le jeu entre chaque donne. Vous pouvez en jouer autant que vous le désirez, sachant que les dix premières ne vous font perdre aucun temps, mais chaque nouvelle dizaine engagée vous coûte 1T. Lorsque vous déciderez d'arrêter, faites enregistrer votre score. (§51).

51. (+1T). Vous trouvez enfin le Bureau d'Enregistrement des Scores. D'autres candidats sont déjà arrivés, mais peut-être ont-ils moins de points que vous. Reportez-vous au barème général ci-dessous pour connaître votre performance. Comparez-la aux high-scores présents (réellement joués) ou à vos précédentes performances. Organisez des compétitions avec des amis.
Et quel que soit votre score, félicitations Arion NC2, car l'essentiel, c'est que vous ayez participé!

BAREME GENERAL:
En fonction de votre fortune (en abscisses) et du temps écoulé (en ordonnées) vous lisez votre score sur le tableau.

HIGH-SCORES
1. Arion NC1, R Vilo 45: 8 points
3. Ren 00: 7 points
4. LS 2525: 6 points
5. Rom Ram 8: 4 points

RENLO SUBLETT

CR / T	de 0 à 100	de 101 à 200	de 201 à 300	de 301 à 400	de 401 à 500	de 501 à 600	de 601 à 700	701 et +
de 0 à 6	7	8	9	10	11	12	13	14
de 7 à 10	6	7	8	9	10	11	12	13
de 11 à 13	5	6	7	8	9	10	11	12
de 14 à 16	4	5	6	7	8	9	10	11
de 17 à 19	3	4	5	6	7	8	9	10
de 20 à 25	2	3	4	5	6	7	8	9
26 et +	1	2	3	4	5	6	7	8

PREMIERES SOLUTIONS

EN ATTENDANT LES DEMI-FINALES, VOICI LES SOLUTIONS DES PROBLEMES PUBLIES DANS NOS DEUX DERNIERS NUMEROS. ET POUR VOUS PERMETTRE DE NE PAS PERDRE LA MAIN, NOUS AVONS SELECTIONNE QUELQUES NOUVEAUX PROBLEMES ISSUS DES QUARTS DE FINALE SCOLAIRES. ELEMENTAIRE? HUM...

Mais tout d'abord, quelques nouvelles du championnat.

• Demi-finales et demi-finalistes sur minitel

La liste des demi-finalistes sera disponible sur minitel (36-15 TANGENTE). Pour ceux qui ne seront pas parmi les heureux élus, il sera possible, le 22 avril, à 14h30, toujours sur minitel 36-15 TANGENTE, d'avoir accès, en même temps que les 6 000 demi-finalistes, aux questions qui leur seront posées. Trente prix seront offerts aux meilleurs minitélistes.

Mais ce n'est pas tout pour les amateurs de minitel: chaque samedi après-midi, sur FR3, dans l'émission "Fastoche", un petit problème sera soumis aux téléspectateurs. Si vous y répondez convenablement (36-15 FR3), vous pourrez gagner un calculateur de poche Hewlett Packard, ou un abonnement à *Tangente*. De plus (chut, ne le répétez pas !), les lecteurs de *Jeux & Stratégie* seront privilégiés certaines semaines.

Ajoutons enfin, en conclusion de ce tour d'horizon télématique, que le serveur de la CAMIF, ATRIUM, (36-14 code ACAMIF), réservé aux enseignants, permettra, à un prix préférentiel (le 36-14 est moins cher que le 36-15), d'accéder aux questions et solutions du championnat.

• Un tournoi de jeux mathématiques à Juan-les-Pins

Dans le cadre de la semaine Multijeux d'Antibes Juan-les-Pins, qui se déroulera du 12 au 15 mai (voir page 26), aura lieu, le 14 mai, le tournoi de jeux mathématiques Tangente - Hewlett Packard, ouvert à tous. Homologué par la FFJM, ce tournoi peut constituer, outre l'occasion d'un week-end de la Pentecôte agréable, un entraînement intéressant. Et l'occasion de gagner l'un des dix calculateurs de poche mis en jeu par Hewlett Packard. Renseignements et inscriptions auprès de la FFJM, 7, square Villaret-de-Joyeuse, 75017 Paris.

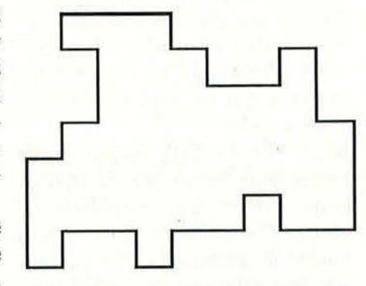
Autre tournoi de jeux mathématiques pour lequel il est conseillé de prendre rapidement ses dispositions, le concours parallèle, les 7 et 8 juillet, à la Cité des Sciences de La Villette en même temps que la finale. Nous en reparlerons, mais on peut déjà obtenir des renseignements auprès de la FFJM.

PROBLEMES DES QUARTS DE FINALE SCOLAIRES

1. SUCCESSION DIFFICILE

Un propriétaire terrien rédige son testament. Il veut répartir son terrain entre quatre fils très pointilleux et très jaloux, de façon à obtenir quatre parties exactement superposables.

Voici le plan du terrain. Pouvez-vous aider le propriétaire en représentant le partage sur le plan?



2. RECTANGLE A RECONSTITUER

Thomas, en fouillant dans la chambre de ses parents a trouvé un vieux puzzle. Celui-ci est constitué de neuf carrés de côtés respectifs: 18, 15, 14, 10, 9, 8, 7, 4 et 1. Une seule indication est donnée: "En utilisant tous ces carrés, reconstituez un rectangle".

A l'aide d'un schéma, pouvez-vous donner la solution à Thomas?

3. LA LISTE DE MAXIMILIEN

Maximilien se propose de dresser la liste des multiples de 89, à compter de 89.

Il commence à écrire: 89, 178, 267, 356,... et encore beaucoup d'autres multiples de 89. Sa liste s'allonge, mais il continue courageusement. Au bout de quelques jours, il a mal à la main, mais il vient d'inscrire son 89 000e chiffre. Quel est-il? Et quels sont les quatre suivants?

SOLUTIONS DES ELIMINATOIRES JEUX & STRATEGIE (N°55)

C'est mieux sans ordinateur:

$(10\,a + b)^3 + (10\,b + a)^3 = c^2$ s'écrit :
$11\,(a + b)\,[91(a-b)^2 + 121\,ab] = c^2$

Donc, c est divisible par 11, c^2 par 121, et donc:

$(a + b)\,[91(a-b)^2 + 121\,ab]$ est divisible par 11.

S'il s'agissait du facteur entre crochets, cela signifierait que a = b.

Or, aucun des nombres 11, 22, .., 99 ne convient.

Il reste donc : a + b = 11

Les essais se réduisent à 4. Une seule solution: $56^3 + 65^3 = 671^2$

Encore la concierge:

L'âge d'un enfant peut-il être de 0 an? Il semble que oui, surtout si on se réfère au problème intitulé "Des mathématiciens prolifiques". Dans ce cas, ce problème n'a pas de solution, et nous avons admis la réponse "0 solution", ou "problème impossible".

Mais dans l'esprit de l'auteur, l'âge minimum est 1 an.

La solution est alors la suivante:

Pierre, qui à partir du produit ne peut déterminer les deux âges, n'a pas affaire à un nombre premier.

Serge, lui, n'a pas affaire à un total 2 (1,1 serait donné par Pierre), ni 3 (1,2 serait déterminé par Pierre), ni 4 (comme 1,3 serait deviné par Pierre, il ne resterait que 2,2 et Serge conclurait). En revanche, toute somme S supérieure ou égale à 5 est possible, vue par Serge.

En effet:

• Si S=2p+1, (2p, 1) et (p, p+1) pourraient convenir sans être trouvés par Pierre, puisqu'il y a un nombre pair dans chaque couple.

• Si S=2p, (2p-2, 2) et (p, p) pourraient tous deux convenir.

Pierre ne sait donc maintenant qu'une chose de plus: la somme est au moins égale à 5. Cela lui suffit pour conclure. Il avait donc le choix entre (1, P) et une autre solution de somme inférieure à 5. La seule solution de somme inférieure à 5 qui ne contienne pas 1 est (2, 2). P = 4. L'âge des enfants est donc 1 et 4 ans.

Ce problème, qui ressemble à une collection de problèmes déjà posés, est à notre connaissance inédit.

Les cases de l'oncle Francis:

Dans une case donnée, autre que la 1 et la N, étudions la suite des cartes qui tombent. On s'aperçoit que la sous-suite de rang impair, tout comme la sous-suite de rang pair, sont des suites arithmétiques de raison 2N-2. Dans la case 1 ou la case N, la suite des cartes qui tombent est également arithmétique de période 2N-2.

Donc, parmi les trois différences entre trois numéros de cartes tombant dans la même case, que nous appellerons P, il y a forcément un multiple de 2N-2. Les numéros de cartes sont 1413, 1429, 1839. Les différences : 16, 410, 426.

N étant supérieur à 10, 16 ne peut représenter un multiple de 2N-2. 1413 et 1429 correspondent donc à deux passages consécutifs dans la case P. C'est que P est la case 9 ou la case N-8.

410 correspond à 2N-2 = 82, N = 42 (a) ou 2N-2 = 410, N = 206

Dans le cas (a), le reste de la division de 1429 par 82 donne 35, qui est inférieur à N, et qui n'est égal ni à 9 ni à N-8 = 34

Dans le cas (b), le reste de la division de 1429 par 410 donne 199, qui est inférieur à N, et qui n'est égal ni à 9 ni à N-8 = 198

426 correspond à 2N-2 = 142, n = 72 (c) ou 2N-2 = 426, N = 214

Dans le cas (d), le reste de la division de 1429 par 426 donne 151, qui est inférieur à N, et n'est égal ni à 9, ni à N-8 = 206

Seul, le cas (c) convient. Le reste de la division de 1429 par 142 donne en effet 9.

P est donc la case 9. 2N-2 = 142. Le

reste de la division de 1989 par 142 est 1.
La carte 1989 tombe donc dans la case numéro 1 !

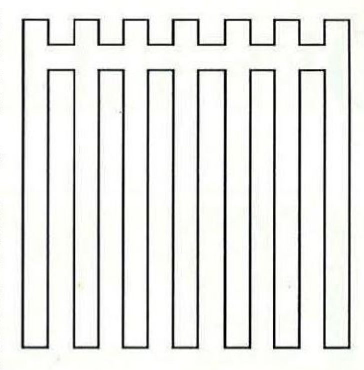
Instabilité chronique:
L'ensemble {1,3,5,...,1989} des entiers impairs inférieurs à 1990 est "totalement instable" puisque la somme de deux nombres impairs est paire.
Il existe donc une partie totalement instable de 995 éléments.
Soit alors G une partie totalement instable, et K le plus grand nombre contenu par G. Alors, pour chacun des couples (1,K-1), (2,K-2), (3,K-3), .. un seul des entiers constituant le couple peut appartenir à G. En ajoutant K, il y a donc au plus (K+1)/2 entiers dans G si K est impair, (K+2)/2 si K est pair. Ce qui, pour K inférieur ou égal à 1989, ne peut excéder 995.
La taille maximale d'un ensemble "totalement instable" est donc 995.

Des mathématiciens prolifiques:
Cherchons l'âge de 6 enfants, 3 garçons et 3 filles, qui vérifieraient les conditions énoncées par Léo et René:
- La plus jeune est une fille.
- Pas de jumeaux.
- La somme des âges des filles est égale à la somme des âges des garçons.
- La somme des carrés des âges des filles est égale à la somme des carrés des âges des garçons.
- Aucun âge n'est supérieur à 9 ans.
Il vient 6 solutions.

	Filles	Garçons	Total
A	0, 4, 5	1, 2, 6	18
B	0, 5, 7	1, 3, 8	24
C	1, 5, 6	2, 3, 7	24
D	1, 6, 8	2, 4, 9	30
E	2, 6, 7	3, 4, 8	30
F	3, 7, 8	4, 5, 9	36

Quelles sont, là-dedans, les solutions correspondant aux enfants de Léo et René?
Si on interprète le "elle vient d'accoucher" comme le fait que l'âge de la plus jeune est 0 an, il n'y a qu'une solution pour que le total des âges soit 60 ans (B et F). Et les garçons de Léo ont 4, 5 et 9 ans.
Le jury a néanmoins admis les résultats (C, F) et (D, E), ce qui donne la réponse: 3, 4, 8 et 4, 5, 9.

Le circuit maximal:
Comme on ne peut passer qu'une seule fois sur un nœud, et qu'on ne peut emprunter qu'une fois chaque arête, la longueur d'un circuit sera déterminée par le nombre de nœuds qu'il contient.
Pour un quadrillage N5N (N est le nombre d'arêtes), il existe un circuit qui passe par tous les nœuds si N est impair. Le voici :



Sa longueur est $(N+1)^2$. Pour N = 1989, on a la solution: 3 960 100
Pour N pair, le circuit le plus long a pour longueur $(N+1)^2 - 1$
Le jury a admis la solution 3 956 120 correspondant à N = 1988, soit un quadrillage 1989 nœuds sur 1989.

TROISIEME CHANCE (J&S N° 56)

Le début du carré:
446

La fraction du bicentenaire:
4981 (5555 a été accepté)

Les carreaux:
3 solutions, 36, 2500, 4900.

Les nombres bègues:
35 solutions.
1010, 1313, 1616, 1717, 1818, 2020, 2525, 2626, 2929, 3232, 3434, 3636, 3737,
4040, 4141, 4545, 4949, 5050, 5252, 5353, 5858, 6161, 6464, 6565, 6868, 7272,
7373, 7474, 8080, 8181, 8585, 8989, 9090, 9797, 9898.

Le roi est mon cousin:
12 jumeaux, 12 triplés, 12 quadruplés, 17 isolés, soit 53 enfants. Quelle famille !

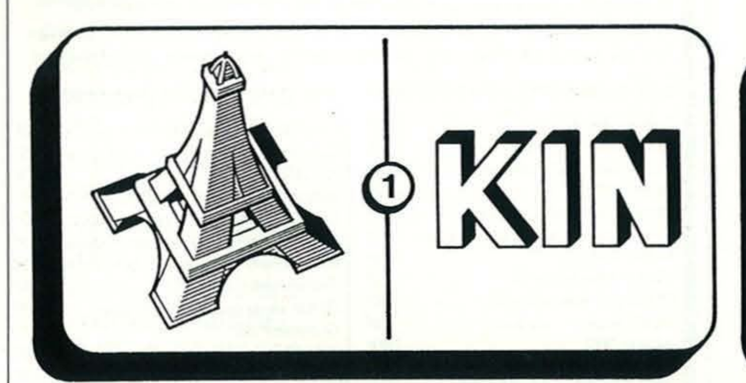
Le barrage des cubes:
La rangée commence par 987. Le cube cherché est le numéro 1002.

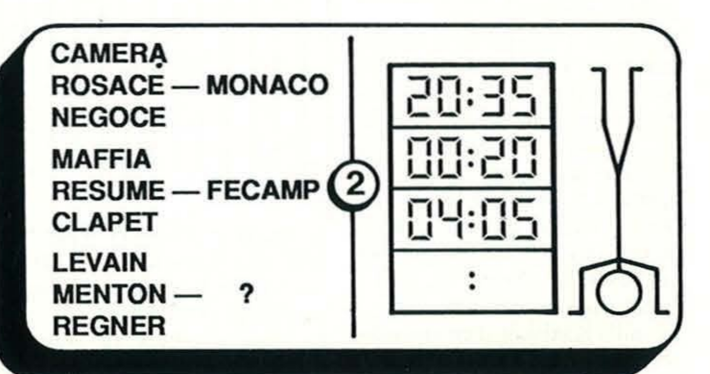
Le champ d'Aille:
Seule solution : x=27, a=17 et l'aire du champ d'Aille est donc $17 \times 117 = 1989\ m^2$

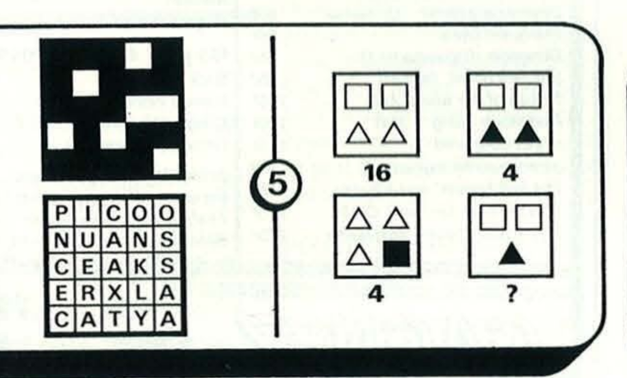
A qui le tour?
Le nombre d'étages de la plus haute des tours est 64.

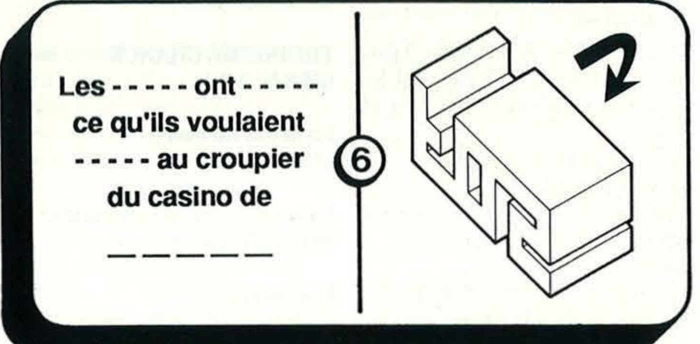
Solutions page 99

LES DOMINOS DES VILLES

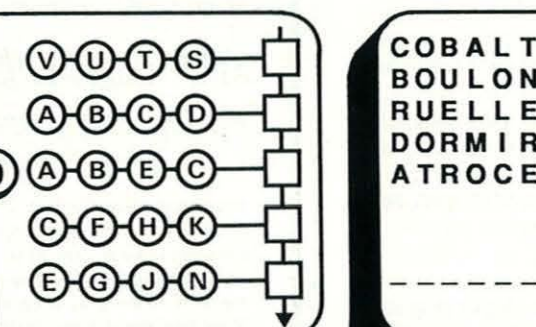




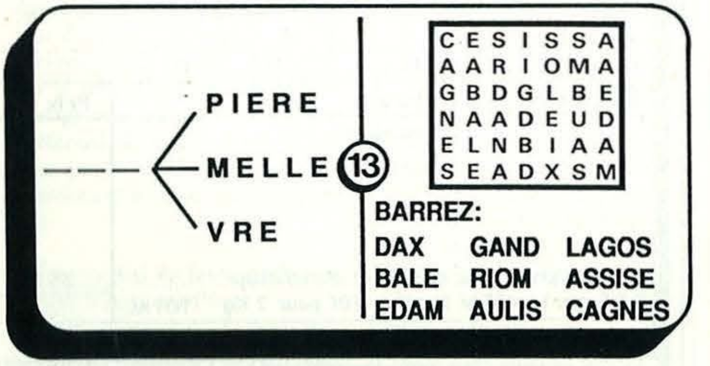


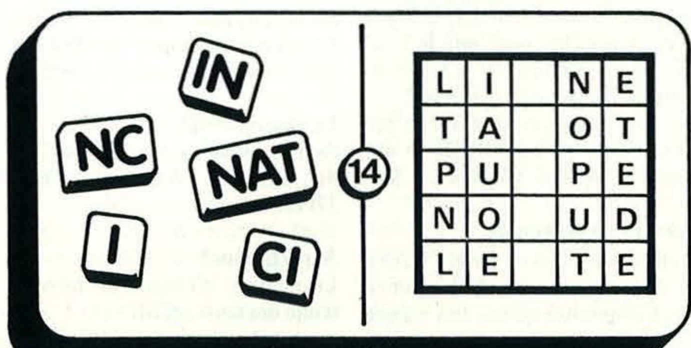


A peine sortie de l'eau,
Se confondant à l'air,
Je la vois, Naja, elle
Qui est sirène et
Bel oiseau, elle qui a
Ce regard gris de haine.
Dis-moi Clio, qui est-ce?

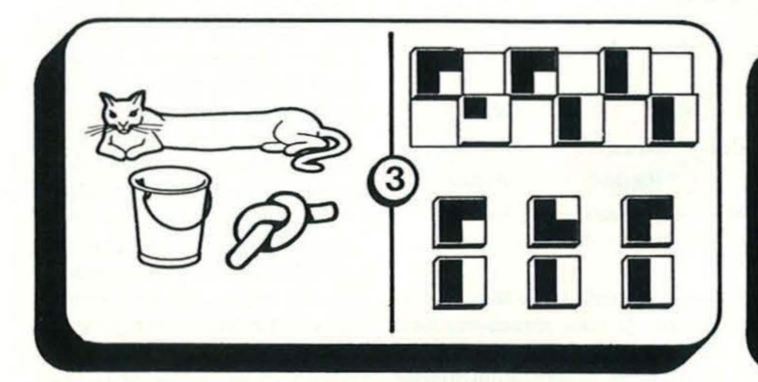


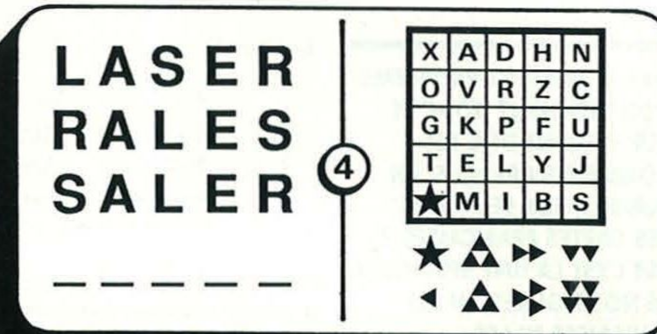


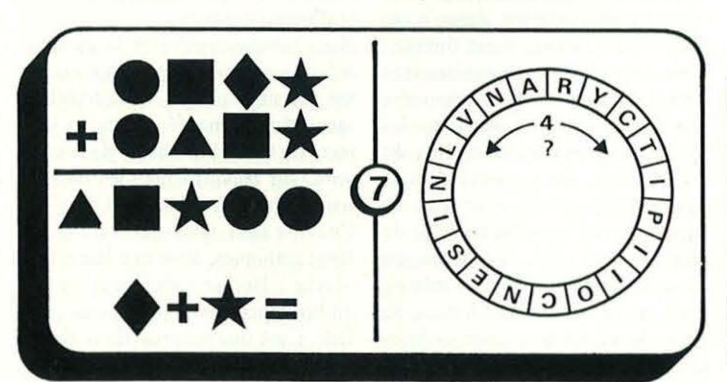


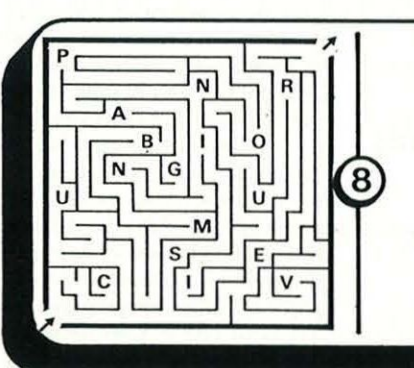


Chaque moitié des dominos ci-dessous représente le nom d'une ville camouflé par le truchement d'un petit jeu.
Trouvez le nom de ces villes, puis voyez comment les dominos peuvent être placés côte à côte comme dans le jeu classique, chaque moitié adjacente comportant le nom de la même ville. Vous devez ainsi trouver l'ordre des dominos qui permet de former une boucle complète.
Pour chaque moitié de domino, le jeu consiste à deviner non seulement la réponse, mais également la question! Vous verrez qu'il s'agit pour la plupart de jeux classiques ou de casse-tête dont le sens se comprend aisément. Du moins nous l'espérons. Solutions en page 99.









8

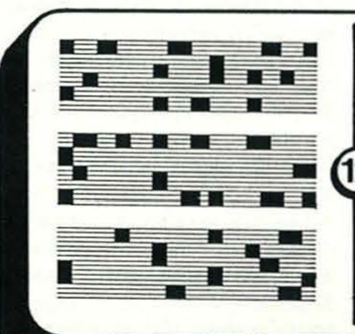
ARDEUR
+
TABLIER
+
LIONNE
-
ARRIERE
-
ETALON



11

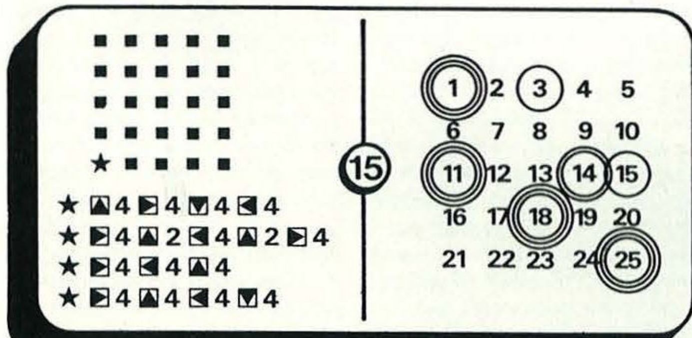


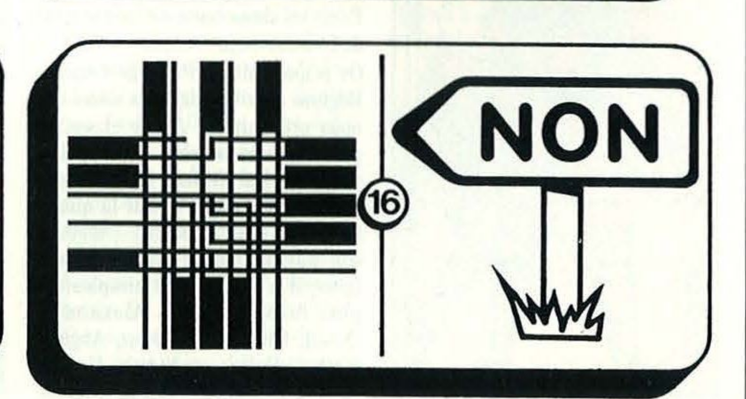
MANAROTAMINESECOTO



12

EHIP - AGEN
FOKUP - DIJON
CEAIYZ - BAYEUX
PEPDA - NANCY
SIFUM - REDON
QESOT - ?

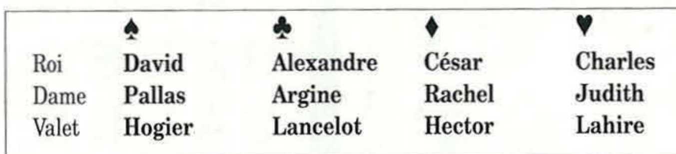




CHARLES, JUDITH, HECTOR ET LES AUTRES...

VIEIL ET IRRITANT PROBLEME: D'OU VIENNENT DONC ET QUE VEULENT DIRE CES NOMS ENTR'APERÇUS, EN TRAVERS, SUR LES "TETES" DES CARTES FRANÇAISES ? CAR C'EST LA UNE SPECIALITE DE NOS FIGURES: NI LES ANGLAISES NI LES ALLEMANDES N'AFFICHENT DE TELS PRENOMS. C'EST MEME UNE DES CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES DE CE QUE LES EXPERTS EN CARTES A JOUER APPELLENT LE "PORTRAIT FRANÇAIS". VIEILLE CARACTERISTIQUE, EN TOUT CAS, CAR ON TROUVE DES NOMS SUR LES PLUS ANCIENNES DE NOS CARTES.

Rappelons ici qui est qui :



	♠	♣	♦	♥
Roi	**David**	**Alexandre**	**César**	**Charles**
Dame	**Pallas**	**Argine**	**Rachel**	**Judith**
Valet	**Hogier**	**Lancelot**	**Hector**	**Lahire**

Pour tenter d'expliquer cette étrange galerie, nous vous proposons un petit voyage dans le temps. Bouclez vos ceintures!

Avant de se présenter telles que nous les voyons, nos cartes étaient "en pied" et dépourvues d'index. Ces petits symboles en coin, lettres ou chiffres, ne sont apparus en effet qu'entre les deux guerres. Avant 1920, donc, point de repère. La mise à "double tête", si elle est moins récente, date des années 1830. Jusque-là, les personnages représentés sur les cartes étaient complets, visibles de pied en cap. C'est ainsi que le Valet de pique (photo n° 1) était accompagné d'un chien et que Rois et Reines s'ornaient d'accessoires que la troncature a fait disparaître. C'est en 1813 qu'un certain Nicolas-Marie Gatteaux, graveur de l'Etat, incisa dans le cuivre ces figures qui ont peu changé.

Mais Nicolas-Marie Gatteaux n'avait rien inventé. Il s'était contenté de rajeunir, de rafraîchir et de revivifier un très vieux modèle qui existait déjà sous l'Ancien Régime. Avant d'être "français" notre "portrait" fut, en effet, "de Paris", parce qu'il était en usage à Paris (et dans toute la moitié nord de la France...).

Or le portrait de Paris de l'Ancien Régime affichait déjà les noms qui nous préoccupent. A une exception près: le Valet de trèfle ne s'appelait pas Lancelot! En fait, il n'avait pas de nom, parce que c'était là que le fabricant – le "cartier" – mettait son patronyme et diverses mentions; il n'y avait tout simplement plus la place. Mais Alexandre, David, Charles et César, Argine, Rachel, Pallas et Judith, Hector, Hogier et Lahire étaient déjà là.

Depuis quand? C'est là qu'est la question. Si nous connaissons bien l'histoire du "portrait de Paris" au XVIIIe siècle, la période qui précède nous est plus obscure. Jusqu'à ces dernières années, nous devions nous contenter des douze têtes subsistant d'un jeu anonyme, conservé à la Bibliothèque Nationale, que les spécialistes datent du milieu du XVIIe siècle. On y trouve déjà la galerie bien connue, mais dans de curieuses postures déhanchées du plus gracieux effet. Les ornements ne sont pas tout à fait les mêmes, mais on saisit bien la filiation. Et puis, ces sacrés noms sont toujours là! Seul Hector est ici nommé "Hector de Troyes", ce qui a fait supposer que c'était là le nom d'un cartier installé à Troyes, en Champagne!

Mais voilà que la chance a récemment souri aux historiens. Des documents rares et précieux dormaient au fond de tiroirs d'où on ne les avait jamais extirpés. La révélation est venue d'Issy-les-Moulineaux, dont le tout nouveau Musée de la Carte à jouer possédait sans le savoir le plus ancien témoin connu à ce jour de ces fameuses cartes parisiennes (photo n° 2).

Il s'agit d'une feuille non découpée et non coloriée montrant quatre Rois, deux Dames et deux Valets, à laquelle était associée une empreinte d'enveloppe portant le nom et l'enseigne d'un certain Guyon Guymier. Les Archives (nationales) allaient rapidement nous apprendre que ce Guymier était cartier à Paris au début du XVIe siècle. Nos cartes dateraient donc du règne de Louis XII (1498-1515), ce que confirment les robes "à la française" des dames, robes qu'elles continuent de porter encore aujourd'hui! Or cette mode, que la reine Anne de Bretagne avait plus ou moins lancée, fut évincée par François Ier qui imposa à sa cour l'influence italienne.

Nous sommes peut-être là au tout début: on remarque la grâce extrême des personnages, le déhanchement plus prononcé encore, la fermeté du trait et la finesse de la gravure (sur bois). Et déjà les mêmes noms! Alexandre, David, "Cézar" et Charles sont présents, en caractères gothiques, ainsi que Rachel et "Judic", Hector ("de Troys") et... Judas Maccabée ("Macabeus", en fait). C'est une surprise de ce document rarissime (et unique!) que de rencontrer sur un Valet – qui doit être celui de trèfle – ce nom biblique. Nous y reviendrons.

Du coup, les découvertes se sont succédé: un musée à Provins possède lui aussi de ravissantes cartes parisiennes du XVIIe siècle (photo

Photo 1. Valet de pique en pied. 1816. (Collection Thierry Depaulis. Photo Galerie 27)



Photo 2. Quelques figures d'une planche parisienne du début du XVIe siècle. (Musée d'Issy-les-Moulineaux. Photo Jean-Loup Charmet)



n° 3). Le vénérable British Museum recèle des cartes "larges" du XVIe siècle du même type que celles de Guyon Guymier mais mises en couleurs. De tout cela, il ressort que nos figures actuelles, celles que nous pétrissons lors de parties de belote ou de rami, ont dû se fixer vers 1500 ou 1510.

Comment expliquer ces choix ? On ne s'est pas privé, au cours des siècles, de proposer des théories, parfois très fantaisistes. Si la cohérence des quatre "royaumes" est depuis longtemps perçue, les raisons de la présence de telle ou telle figure féminine ou de tel ou tel Valet restent mystérieuses. C'est ainsi que Charles serait Charles V! Rachel a été identifiée comme étant Agnès Sorel, la favorite de Charles VII. Et si Judith résiste à l'analyse, Pallas étant le nom d'Athéna, déesse traditionnellement vierge, ne pouvait désigner que "la Pucelle", c'est-à-dire Jeanne d'Arc. Argine enfin est apparue comme une anagramme de... *Regina*, "reine" en latin. Les Valets ont donné lieu eux aussi à de multiples explications: Hector serait Hector de Galard, compagnon de la même Jeanne d'Arc, tout comme La Hire. Bref, on tenait là un ensemble de héros de la guerre de Cent Ans, qui flattaient notre orgueil national.

Ces amusantes théories font peu de cas de la mentalité médiévale (et, en 1500, nous sommes encore au Moyen Age!) et des fautes toujours possibles quand on sait que les graveurs de l'époque étaient... illettrés. Déjà, on l'a vu, Lancelot n'apparaît qu'en 1813 (voire, peut-être, dès 1805). Avant de devenir muet, aux XVIIe et XVIIIe siècles, notre Valet de trèfle s'appelait donc Judas Maccabée!

Les choses s'expliquent mieux pour les Rois. Ceux-ci représentent à n'en pas douter les quatre grands "royaumes" mythiques de l'imaginaire médiéval: David (avec sa harpe, toujours présente sur le Roi de cœur) est, évidemment, le roi des Hébreux; Alexandre est ici Alexandre le Grand, "roi" des Grecs; César est donc celui des Romains (c'est notre Jules préféré), et Charles ne peut être que Charlemagne, le grand empereur de l'Occident chrétien, héros de *La Chanson de Roland*. Certes, la ressemblance n'est pas garantie, mais, au Moyen Age, la photo n'existait pas!

En revanche, ces héros sont familiers de la littérature médiévale. On les retrouve en effet dans d'autres cartes à jouer françaises du XVe siècle et dans les premières gravures sur bois. Ce sont les "Neuf Preux": Josué, David, Judas Maccabée représentent la "loi" juive, Hector, Alexandre et Jules César sont les "Païens", le roi Arthur, Charlemagne et Godefroy de Bouillon, le héros des Croisades, incarnent la Chrétienté. Cette origine littéraire des héros de cartes à jouer pourrait se révéler féconde.



Photo 3. Cartes parisiennes du XVIIe siècle (vers 1630-1640 ?). (Cliché Laurent - Provins, Société d'Histoire et d'Archéologie)

Car il existe en effet aussi des "Preuses"... Notamment dans les "romans d'antiquité", sortes de sagas médiévales mettant en scène des héros romains et grecs, comme le *Roman de Thèbes*, par exemple.

Aussi faut-il faire un effort d'imagination pour retrouver l'identité réelle des Valets et des Dames. Si Pallas reste bien la déesse grecque (la Minerve des Romains), Judith ne peut être que l'héroïne biblique, meurtrière de l'ignoble Holopherne, et personnage central du "livre" qui porte son nom dans la Bible. Si Rachel est inconnue des romans médiévaux (y compris bibliques!), une... Ragnel existe qui ferait bien l'affaire: celle-ci était une enchanteresse bretonne présente dans les aventures nombreuses du roi Arthur. Or il existe des cartes anciennes qui montrent une "Rachel" en femme "sauvage", velue et effrayante: c'est Ragnel! A l'état "naturel", cette créature était en effet repoussante et ne se métamorphosait en ravissante jeune fille que si on l'épousait!

Argine pourrait bien trouver sa solution aussi dans les "romans d'antiquité". Laissons de côté l'idée d'une anagramme de *regina* qui paraît totalement absurde dans l'univers médiéval. Or les "ystoires" des Neuf Preux connaissent une... Argeia! Comme son nom l'indique, c'est une princesse d'Argos qui épousa un fils d'Œdipe. Le *Roman de Thèbes* la met en scène et, d'Argeia à Argine, l'erreur est si vite commise par un cartier inculte...

Du côté des Valets, c'est moins problématique. Quoique... Hector est donc le héros de la guerre de Troie, et les prétentions à d'autres identifications ne tiennent pas devant l'abondance des inscriptions qui le prouvent. Hogier – ou Ogier – le Danois est, nul n'en disconvient, sorti de la *Chanson de Roland* et même devenu le personnage central de diverses "chansons", telles les *Enfances Ogier* ou la *Chevalerie Ogier de Danemarche*. Il n'est pourtant pas sûr que le personnage historique, de son vrai nom Otgarius ou Oggerius, ait été vraiment danois. On soupçonne la légende d'avoir confondu *l'Ardennois* ("des Ardennes") avec *le Danois*...

Judas Maccabée est un héros biblique bien connu et largement popularisé dans l'Occident chrétien, et son successeur Lancelot, déjà présent sur d'autres cartes des XVe et XVIe siècles, évoque assez les innombrables versions de la *Quête du Graal* (amateurs de jeux de rôle, ouvrez l'œil!) telles la *Mort Artu*, *Le Chevalier à la Charette* et autres. Reste La Hire. L'explication traditionnelle ne tient pas: on imagine mal que des cartes conçues vers 1500 intègrent si tôt un héros de la guerre de Cent Ans – Etienne Vignolle de son vrai nom (vers 1390-1443) – disparu une cinquantaine d'années auparavant. Observons d'abord que les orthographes les plus anciennes écrivent Lahire, en un seul mot. La corruption d'un nom différent paraît certaine. Et là, c'est l'embarras du choix: Laïus (ou Laïos), père d'Œdipe ferait un bon candidat. Ou Laertès, un chef grec bien connu... Or tous deux sont présents dans ce même *Roman de Thèbes* dont nous parlions tout à l'heure ! Et nous y retrouvons Hector et Ogier, ainsi que Pallas et... Argia!

Il ne reste plus qu'à essayer de comprendre comment s'articule cette galerie et comment elle se répartit selon les couleurs. Là, il est clair que l'association des personnages avec les couleurs actuelles, pourtant attestée dès le XVIe siècle, n'explique pas bien les choses. On voit mal ce que feraient ensemble César, Rachel (même si on sait que c'est Ragnel) et Hector (carreaux); ou Lancelot, Argine/Argeia (quoique...) et David. Le plus probable est donc que les couleurs ont été quelque peu bousculées. Munis de nos petites découvertes, et en nous affranchissons des catégories d'aujourd'hui, essayons de recréer des "familles".

Voici ce que cela donne :

(Juifs)	(Grecs)	(Romains)	(Chrétiens)
David	Alexandre	César	Charles
Judith	Argia	Pallas	Ragnel
Judas Mac.	Hector	Laïos (?)	Hogier
♠	♣	♦	♥

(les couleurs sont ici données à titre purement indicatif).

Comme on le voit, trois des quatre "royaumes" (Juifs, Grecs et Chrétiens) sont à peu près homogènes. Mais les "Romains" échappent à toute explication. Pallas est une déesse grecque, pas romaine, et on ne voit pas ce que viendrait ici faire un Laïos avec César. La question est ouverte, et ceux de nos lecteurs qui auront une meilleure hypothèse (pas sérieux s'abstenir!) recevront un abonnement gratuit d'un an à *Jeux & Stratégie* nouvelle formule!

Merci

Merci à Ron Decker (Covington, USA), dont le lumineux article a rendu possible celui-ci. Merci à Agnès Barbier (Musée français de la Carte à jouer, Issy-les-Moulineaux) et à Monsieur Bellot (Provins) pour son aimable autorisation.

THIERRY DEPAULIS

DE NOUVELLES AUTOREFERENCES

NOUS VOUS AVIONS DEJA PRESENTE LES PHRASES AUTOREFERENTES (VOIR J&S N° 39). AUJOURD'HUI, VOICI, SUR LE MEME PRINCIPE, LES GRILLES AUTOREFERENTES. C'EST-A-DIRE COMPORTANT DES INFORMATIONS SUR ELLES-MEMES. CE QUI PROMET DE JOLIS CASSE-TETE!

Une grille de chiffres du type de celle ci-dessous est dite autoréférente.

3	3	6	1	7
5	5	4	7	7
2	0	9	6	1
2	1	2	0	6
2	2	7	7	4

Dans sa première colonne:

- le premier chiffre indique le nombre de "1" qu'elle contient
- le deuxième chiffre indique le nombre de "2" qu'elle contient
- le troisième chiffre indique le nombre de "3" qu'elle contient
- le quatrième chiffre indique le nombre de "4" qu'elle contient
- et le cinquième chiffre indique le nombre de "5" qu'elle contient.

Dans sa deuxième colonne:

- le premier chiffre indique le nombre de "6" qu'elle contient
- le deuxième chiffre indique le nombre de "7" qu'elle contient
- le troisième chiffre indique le nombre de "8" qu'elle contient
- le quatrième chiffre indique le nombre de "9" qu'elle contient
- et, enfin, le cinquième chiffre indique le nombre de "0" qu'elle contient.

Retrouver de telles grilles, quand on ne dispose d'aucun élément des deux premières colonnes, n'est pas chose facile. C'est pourtant ce à quoi nous vous invitons.

A raison d'un chiffre par case, par quels chiffres faut-il compléter chacune des cinq grilles ci-dessous, classées par ordre de difficulté croissante, pour qu'elles soient "autoréférentes" selon les critères énoncés précédemment?

Pour chacune d'elles, la solution est unique.

MJ

1

		2	2	2
		2	1	0
		2	2	1
		4	2	5
		6	6	2

2

		2	5	0
		9	4	5
		5	4	5
		8	5	2
		4	2	5

3

		6	3	3
		4	6	3
		6	3	6
		6	7	4
		7	3	6

4

		8	4	2
		2	9	3
		4	2	4
		3	0	4
		4	4	5

5

		0	8	3
		5	8	5
		8	4	5
		0	7	4
		6	5	0

Nous ne connaissons pas de méthode simple de résolution de telles grilles. Leur décryptage met en jeu plusieurs types de raisonnements plus ou moins adaptés selon la grille. La progression se fait pas à pas, aidée par l'intuition dans la mesure où l'on sait que la solution est unique. Si vous trouviez une méthode simple, surtout n'oubliez pas de nous prévenir!

Solutions page 99

LES BLEUS, LES BLANCS ET LES CHOUANS

"LES BLEUS, LES BLANCS ET LES CHOUANS" EST UN JEU HISTORIQUE SIMULANT AU NIVEAU TACTIQUE LES AFFRONTEMENTS DE LA GUERRE CIVILE QUI ECLATA DANS L'OUEST DE LA FRANCE PENDANT LA PERIODE REVOLUTIONNAIRE. HISTORIQUES OU FICTIFS, LES DIFFERENTS SCENARIOS DE CHAQUE PARTIE N'AURONT PAS FORCEMENT COMME BUT LA DESTRUCTION DE L'ADVERSAIRE, MAIS SOUVENT DES OBJECTIFS PLUS SUBTILS TELS QUE LA CAPTURE D'UN CONVOI ENNEMI, LA LIBERATION DE PRISONNIERS, LA CACHETTE OU L'ARRESTATION D'UN CHEF ROYALISTE, ETC.

LE MATERIEL

• Les cartes:
Les deux cartes proposées en encart peuvent s'assembler de différentes manières pour former huit terrains différents. Leur disposition sera indiquée dans chaque scénario.
Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter la position et le déplacement des pions.
Un hexagone correspond à peu près à 10 mètres de terrain réel.

• Les Pions:
Ils représentent soit:
- un groupe de (10 à 12 combattants (fantassins ou cavaliers):
- un chef avec son "encadrement" (aide de camp, sous-officiers, escorte etc.) 4 ou 5 combattants.
- un groupe de (de 10 à 12, ou de 4 ou 5) chevaux.
- des armes, des fourrages et des convois.
- des marqueurs.

Les pions bleus sont les troupes républicaines, les gris et blancs, les unités catholiques. Pour les combattants, le côté de couleur foncée représente le groupe dans son entier; de couleur plus claire, le même, réduit de moitié.
Dans chaque camp, les pions ont des valeurs différentes symbolisées par un dessin et, surtout, par des facteurs inégaux.

• Lecture des pions:
L'astérisque représente les tireurs d'élite.

Valeur du tireur — Cavalier — Catégorie de l'arme — Facteur moral — Facteur de feu — Facteur de mouvement — Facteur de combat

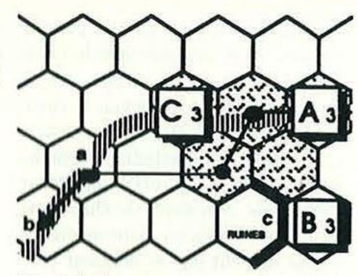
• Séquences de jeu:
Au début de la partie, placez le marqueur tour (à découper sur l'encart) sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 5 phases :
1. Mouvement du joueur A, puis B
2. Tir du joueur A, puis B
3. Mouvement du joueur A, puis B
4. Tir du joueur A, puis B
5. Combat entre les deux joueurs

Les quatre premières phases de jeu sont alternatives: le joueur A effectue tous ses mouvements, puis le joueur B joue à son tour et déplace ses pions. Le joueur A exécute des tirs, puis le joueur B procède de même. La phase 5 sera particulière, nous l'aborderons au chapitre "combat".

Chaque scénario indiquera quel est le joueur A et le joueur B. En général, le joueur A est le joueur qui doit remplir une mission, le joueur B celui qui doit l'en empêcher.

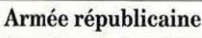
MOUVEMENT

Généralités:
Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer tous ses pions ou une partie d'entre eux, en n'excédant jamais le facteur de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son facteur de mouvement, mais l'excédent n'est pas transférable sur un autre pion. Un pion peut passer sur une case déjà occupée par un pion ami, mais il ne pourra jamais passer sur une case occupée par un pion adverse, même si celui-ci se trouve sur une zone non contrôlable. Quand un pion entre dans une zone contrôlée par l'ennemi (voir ce chapitre), il devra interrompre son mouvement. Certains éléments topographiques facilitent ou ralentissent le déplacement (voir le tableau des terrains). Les chemins annulent les éléments du terrain, ceci uniquement pour le déplacement, et à condition d'emprunter le chemin. Si tout le mouvement est effectué sur le chemin, il y a un point de plus au facteur mouvement.
Si le total des coûts "mouvement" excède le facteur mouvement (passage d'un muret dans une ruine), on peut quand même déplacer le pion *d'un hexagone.* C'est le seul cas où on peut dépasser le facteur mouvement.
A la fin du mouvement, on ne peut pas empiler dans chaque hexagone plus de deux pions piétons et un pion commandant à pied ou à cheval, plus d'un pion cheval seul avec un pion piéton, ou un pion cheval avec son cavalier avec un commandant *à pied ou à cheval.*
Pour ce paragraphe voir l'exemple ci-dessus.



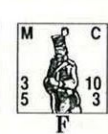
Exemple 1:
- En empruntant le chemin, le pion A pourra aller jusqu'à (a); il a un point mouvement en plus car tout son mouvement s'est effectué par le chemin, le pion ami (c) ne pénalise pas son mouvement ainsi que la forêt puisque le déplacement par le chemin annule les obstacles.
- Si A avait voulu aller à (b) en empruntant le trajet fléché, il lui faudrait deux phases de mouvement entières. La première jusqu'à la forêt (hexagone chemin: 1 point; hexagone forêt: 2 points), la deuxième phase jusqu'à (b) (hexagone dégagé: 1 point, hexagone chemin: 1 point, hexagone chemin: 1 point). Dans ce cas, il n'y a pas le bonus chemin, car tout le trajet n'a pas été effectué par celui-ci.
- Malgré les pénalités muret (3 points) et ruine (1,5 point), B pourra aller dans l'hexagone (c), le pion est autorisé à se déplacer d'un hexagone. Par contre, le pion C qui désire aller à (c) par la forêt, devra s'arrêter devant l'hexagone (c) bien qu'il ne lui manque qu'un demi-point pour entrer dans (c) (forêt 2 points, ruine 1,5 point), mais il se serait déplacé de plus d'un hexagone.

Armée républicaine

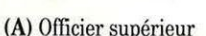






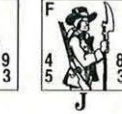
A B C D E F

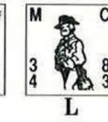


(A) Officier supérieur
(B) Sous-officier
(C) Grenadier
(D) Ligne
(E) Jeune recrue, garde nationale
(F) Hussard

Armée catholique

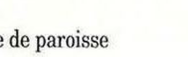
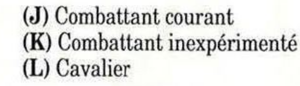




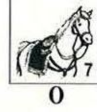
G H I J K L

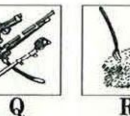
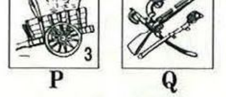
(G) Chef
(H) Capitaine de paroisse
(I) Elite
(J) Combattant courant
(K) Combattant inexpérimenté
(L) Cavalier

Pions spéciaux





M N O P Q R



(M) cheval
(N) cheval
(O) cheval du chef (A ou G)
(P) convoi
(Q) armes
(R) fourrage

CAS PARTICULIERS

1. Cavalier
Seul un cavalier (C) peut monter un cheval.
Monter ou descendre de cheval coûte 2 points du facteur mouvement. Le pion cavalier devra se trouver dans

l'hexagone du pion cheval pour le monter. Pour indiquer que le cavalier est à pied, placez ce pion sous le cheval. Sur le pion cheval, le cavalier est dessus. A la fin de ce mouvement, il pourra combattre normalement, mais ne pourra pas tirer (monter ou descendre de cheval est considéré comme un mouvement), le cheval ne peut pas se déplacer pendant la phase de ce mouvement.

2. Cheval
Le cheval a uniquement un facteur de déplacement. Il l'utilise quand il est monté par un cavalier. Quand des cavaliers se déplacent à pied avec leurs chevaux, on utilise le facteur de mouvement du cavalier.

3. Bâtiments
- Un piéton peut entrer dans un bâtiment par n'importe quel côté de l'hexagone avec un coût d'une phase entière de mouvement; par les petites ouvertures avec 2 points de facteur de mouvement, par les grandes ouvertures sans pénalité.
- Un convoi peut entrer par les grandes ouvertures avec un coût d'une phase entière de mouvement, un cavalier avec 2 points de facteur mouvement, un piéton sans pénalité.
NB: Les malus, pour entrer et sortir d'une habitation, ou pour monter et descendre de cheval peuvent paraître un peu longs, mais il faut considérer qu'il s'agit d'un groupe d'une douzaine de combattants.

Zone de contrôle:

Les six hexagones immédiatement adjacents à un pion constituent la zone de contrôle. Chaque case est appelée case (ou hexagone) contrôlée. Un pion doit interrompre son mouvement et ne doit plus bouger dès qu'il se trouve dans la zone de contrôle d'un pion adverse. Tout pion exerce un contrôle quelle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les pions amis. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle, le mouvement à la suite d'un feu ou d'un combat corps à corps (voir ces chapitres).
Les hexagones de forêt, séparés par un muret ou une haie, de l'intérieur à l'extérieur (ou vice versa) d'une habitation, une ruine ou un cimetière, *ne sont pas contrôlables.* Les pions peuvent se déplacer dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi, et en sortir quand ils le désirent. Ils ne sont pas obligés de combattre, sauf s'ils sont attaqués. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée précédemment. Il est interdit de passer sur un pion ami si celui-ci est contrôlé par un pion ennemi.

LES TIRS

• Généralités:
A chaque fois qu'une des phases du mouvement est terminée, les joueurs peuvent procéder aux tirs. Ils sont alternatifs et sont résolus d'abord par le joueur A, ensuite par le joueur B.
- Il y a deux catégories de tireurs, le tireur normal et le tireur d'élite (pion muni d'un astérisque en haut à gauche). Le tireur normal devra être immobile durant la phase de mouvement précédant le tir, le tireur d'élite pourra se déplacer de 2 hexagones maximum et tirer, avec cependant un malus de -1. Le tireur normal ne pourra tirer qu'une fois par tour (à l'une des phases de tir), et devra choisir s'il exécute son tir à la phase 2 ou 4; le tireur d'élite pourra tirer deux fois (aux deux phases de tir).
- Il n'y a pas d'orientation des pions, un pion peut diriger son tir par l'un des six côtés de l'hexagone.
- Les tirs se font à vue, on ne peut tirer que sur un adversaire visible. Pour tenir compte du temps de réaction, on tire sur le pion ennemi à son point d'arrivée après son mouvement.
Les hexagones forêts, bâtiments, ligne de crête, les pions combattant, cheval ou convoi, interceptent la ligne de tir.
A partir d'une ligne de crête, on pourra tirer par-dessus ces obstacles, avec cependant un angle mort correspondant à l'hexagone adjacent et derrière l'obstacle.

- On tire en priorité :
1. sur le pion qui contrôle le pion tireur,
2. sur le pion en mesure de venir au contact dans le tour,
3. l'ennemi exécutant un feu sur le tireur,
4. le pion s'avançant vers le tireur,
5. l'ennemi le plus proche.

- Dans certains cas, les royalistes et les républicains ne sont pas obligés de respecter les priorités de tir et peuvent tirer sur la cible qu'ils désirent. Ces cas sont les suivants:
1. pions royalistes empilés avec un chef ou un capitaine,
2. pions républicains adjacents ou empilés à un officier ou sous-officier, ce dernier cas dans la limite de quatre pions combattants.

- Quand un ou plusieurs pions amis sont dans une zone de contrôle d'un ou plusieurs pions ennemis, ils doivent tirer sur ces pions ou ne pas tirer du tout.

- De l'intérieur d'une habitation on peut tirer de tous les côtés correspondant à la limite de l'habitation. Inversement, on peut tirer sur un adversaire se trouvant dans une habitation.

CAS PARTICULIERS

- On ne peut pas tirer sur un adversaire qui se trouve dans une habitation dans un bois, derrière une ligne de crête, et qui ne s'est pas dévoilé. Pour se dévoiler il faut:

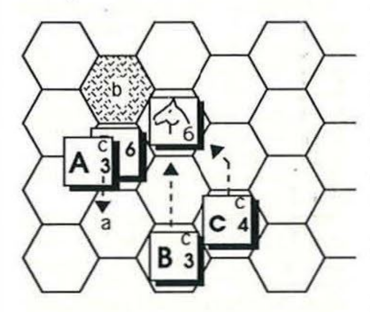
1. Que le pion en question effectue un tir.
2. Qu'un pion adverse, par son déplacement se trouve en mesure de voir derrière la ligne de crête.
3. Qu'un adversaire soit adjacent (pour les habitations, il doit se trouver à l'intérieur).

- Dans un bois, on peut tirer sur un adversaire qui ne s'est pas dévoilé ou pour trouver un adversaire caché à une distance maximale de deux hexagones.

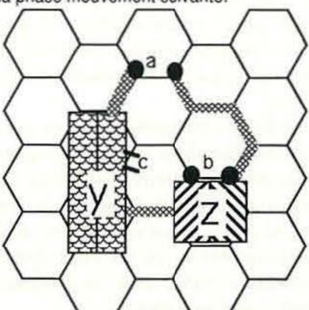
Classification des armes
Les armes ont été classées en trois catégories qui déterminent surtout les distances de tir.
- Fusil (F): distance maximale de tir 15 hexagones
- Mousqueton (M): distance maximale de tir 12 hexagones
- Pistolet (P): distance maximale de tir 6 hexagones
(d'autres armes telles que les fusils de chasse peuvent être assimilées aux fusils ou aux mousquetons).
Suivant la distance de la cible un malus est appliqué au facteur de feu.
- Fusil et mousqueton: -1 tous les 3 hexagones à partir du 4e hexagone.
- Pistolet: -1 tous les hexagones à partir du 3e hexagone.

Exemple: un combattant armé d'un

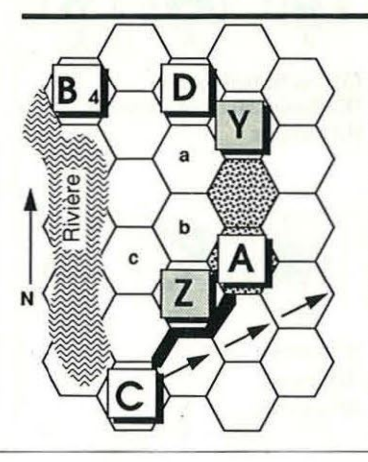
Exemple 2:



a) - Le cavalier A peut descendre de cheval (pion placé en dessous) et se déplacer d'une case vers (a). Un déplacement vers (b) lui est interdit, car pour entrer dans l'hexagone forêt il lui faut deux points mouvement, (descendre de cheval 2 points, entrer dans la forêt 2 points, au total 4 points, malheureusement notre cavalier n'a que 3 points mouvement). Il pourra faire ce mouvement vers (b) à la phase de mouvement suivante.
- Le cavalier B ne pourra pas monter directement sur le cheval sans cavalier, car il lui faut 2 points mouvement pour venir dans l'hexagone cheval, il ne lui reste plus que un point, facteur insuffisant pour monter. Par contre, le pion commandant C pourra monter sur le cheval dans la même phase de mouvement (facteur mouvement 4, 2 points pour venir dans l'hexagone cheval, 2 points pour monter).
- Si le cavalier A s'était déplacé pour arriver dans l'hexagone indiqué dans l'exemple, il ne pourrait pas descendre de cheval à cette phase mais devra attendre la phase mouvement suivante.



b) - Un pion cavalier ou convoi peut entrer dans la ferme par l'ouverture (a) et dans le bâtiment Z par l'ouverture (b) (voir pénalité).
- Un pion piéton pourra entrer par (a) et (b) sans pénalité et par l'ouverture (c) avec une pénalité de 2 points mouvement. Il pourra entrer dans les bâtiments Y et Z par n'importe quel hexagone en une phase entière de mouvement. Il devra donc à la fin de la phase de mouvement précédente se trouver adjacent au bâtiment.



Exemple 3:
- Le pion B ne pourra pas passer sur le pion ami D car celui-ci est contrôlé par Y. S'il veut rejoindre le côté "Ouest" en passant par l'hexagone forêt, il devra stopper son mouvement dans les cases (a) et (b), contrôlées respectivement par Y et Z. S'il décide de rejoindre le pion ami C, il sera obligé de s'arrêter dans la case (c) contrôlée par Z.
- Le pion A contrôle Z qui ne peut plus bouger pendant les phases de mouvement, par contre, il peut se déplacer vers l'Ouest ou venir attaquer Y, car se trouvant sur une case forêt, il n'est pas contrôlé par Z.
- Le pion C peut effectuer tranquillement son mouvement (indiqué par les flèches), ces hexagones sont séparés de Z par un muret, donc non contrôlables.

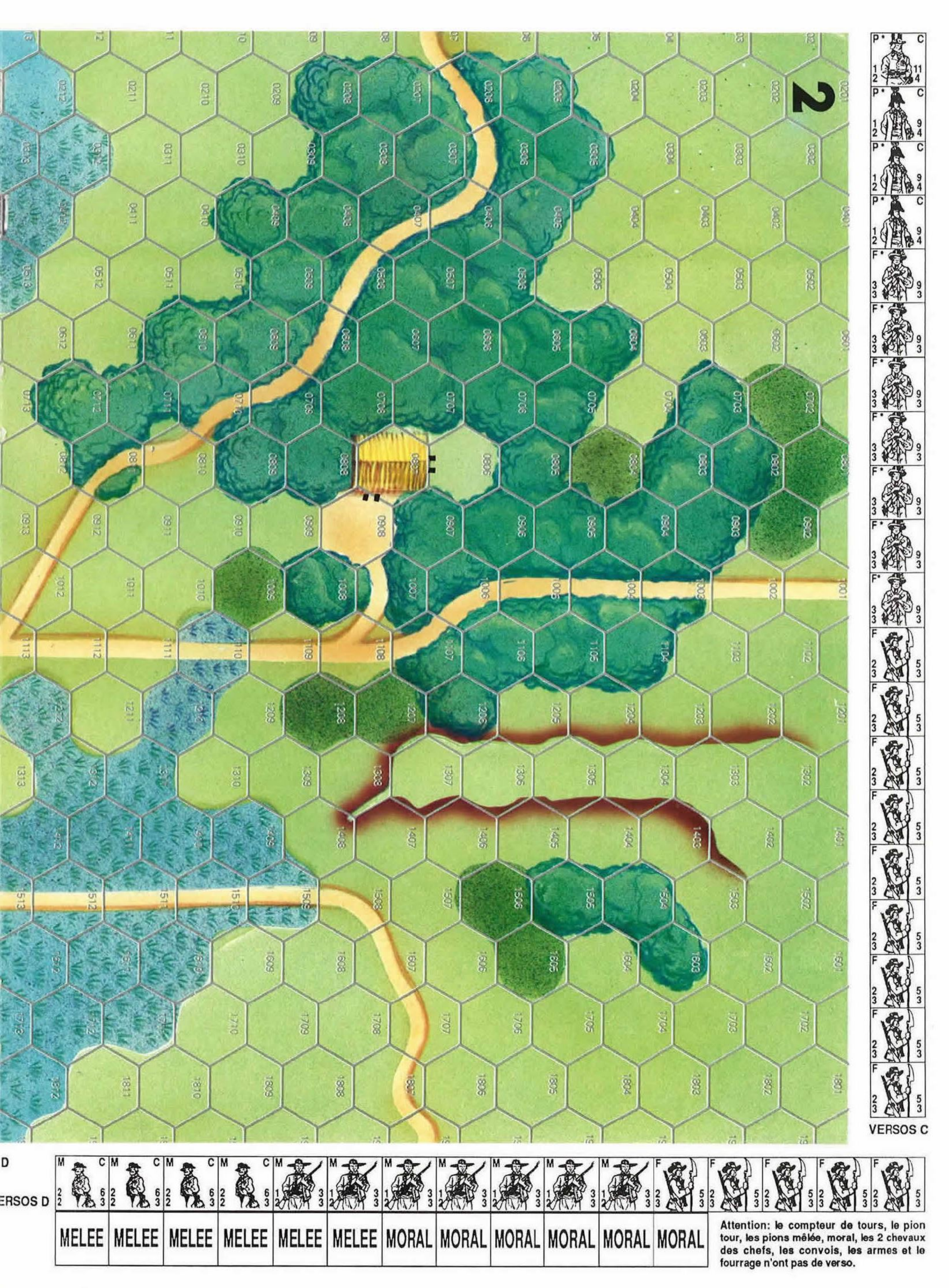

RECTOS A
RECTOS

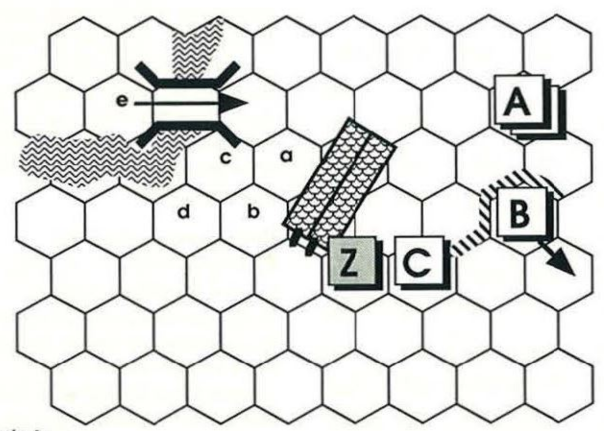

VERSOS A



Découpez les planches de pions rectos puis versos. Avant de découper les pions, collez dos à dos les planches correspondantes. Il est préférable d'y intercaler une planche de carton fort ou de Kadapak.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOUR


2
VERSOS C
D
VERSOS D
MELEE
MELEE
MELEE
MELEE
MELEE
MELEE
MORAL
MORAL
MORAL
MORAL
MORAL
MORAL
Attention: le compteur de tours, le pion tour, les pions mêlée, moral, les 2 chevaux des chefs, les convois, les armes et le fourrage n'ont pas de verso.



Exemple 4:
- Le groupe A et le pion B ne pourront pas tirer sur un pion qui se trouve dans les hexagones (a) (b), même si ce pion se trouve au début de la phase de mouvement précédente en (e) et a fait un mouvement pour aboutir à l'hexagone (a) ou (b). C'est la case où se trouve le pion après son mouvement qui est prise en compte pour le tir. Si un pion se trouve en (c) ou (b), le pion B pourra tirer dessus (il se trouve sur une ligne de crête), le groupe A ne pourra pas effectuer de tir sur ces cases. Le groupe A peut tirer sur (e), le pont n'intercepte pas la vue.
- Si au début d'un tour, un pion se trouvant sur (e) vient dans l'hexagone indiqué par la flèche, le groupe A devra en priorité tirer sur ce pion plutôt que sur Z. En effet, le pion qui s'est avancé est en mesure de venir au contact de A dans la phase suivante, Z contrôlé par C ne peut pas faire mouvement.
- Les pions C et Z ne pourront que se tirer dessus ou n'effectuer aucun tir.
- Si B n'avait pas tiré depuis le début de la partie, un adversaire se trouvant en (d) par exemple ne pourrait pas tirer dessus. Aussitôt que B effectue un tir, il est susceptible de servir de cible. S'il se recule dans la direction de la flèche, un adversaire en (d) ou (c) ne pourra plus tirer dessus.

fusil qui tire à une distance de 11 hexagones aura - 3 à son facteur de feu.

Facteurs tactiques:
Les facteurs tactiques sont déduits ou ajoutés au jet des dés, ils sont cumulables.
- Tireur derrière un muret (accoudé): +1
- Tireur sur son cheval: -1
- Tireur d'élite s'étant déplacé: -1
- Cible unité en masse*: +1
- Cible dans des broussailles, derrière une haie, une ligne de crête: -1
- Cible dans une forêt, derrière un muret, dans une ruine, un cimetière, dans le même bâtiment: -2
- Cible dans un bâtiment**: -3

* Quand la cible est un pion cavalerie ou des pions superposés.
** De l'extérieur vers l'intérieur.

Réalisation du tir:
On prend le facteur feu de chaque pion effectuant le tir que l'on modifie suivant les distances. On jette deux dés par pion dont le résultat est modifié par les facteurs tactiques. On lit le résultat du combat à l'intersection de la colonne "facteurs de feu" et de la ligne jet de dé.

Traduction des résultats des feux:
Les résultats du jet de dé supérieurs à 12 sont résolus comme 12, inférieurs à 2 résolus comme 2. Les facteurs feu supérieurs à 12 sont résolus comme 12, inférieurs à - 5 sont résolus comme - 5.
T = Test moral.
T1 ou 2 = Test moral avec - 1 - 2 au facteur moral 1 P, 2 ou 3 = 1 perte, 2 pertes, 3 pertes.

Test moral:
On jette deux dés, si le résultat est égal ou inférieur au facteur moral du pion, le test est réussi, aucune pénalité pour les phases suivantes. Si le résultat est supérieur au facteur moral, le pion doit reculer de un hexagone à l'opposé du tireur. Jusqu'à la fin du tour il se déplacera, tirera, combattra avec un point et moins, aux facteurs mouvement, feu combat et moral. Mettre un marqueur "moral" sur le pion.
Quand plusieurs pions sont superposés, on teste celui qui a le plus grand moral, mais c'est l'ensemble des pions qui subit les conséquences du test. Dans ce cas, les pions devront rester empilés jusqu'à la fin du tour. Si un pion a subi un feu à bout portant (hexagone adjacent) et s'il ne peut pas reculer sans entrer dans une zone contrôlée par un adversaire, il devra rester adjacent à l'ennemi qui lui a tiré dessus, si ce cas se présente au cours de la première phase de tir.
Un pion dans un bâtiment devra reculer dans le bâtiment. S'il ne peut reculer à l'intérieur (bâtiment d'un hexagone, autres hexagones occupés par un empilement ami), il sort ou reste dans le bâtiment avec une perte supplémentaire.

Perte:
Une perte veut dire qu'on retourne le pion qui devient plus faible. Si un pion subit deux pertes, il est éliminé. Si plusieurs pions sont empilés, c'est celui qui se trouve au-dessus qui subit la perte. En cas de plusieurs pertes, on fait subir une perte au pion du dessus, une perte au pion du dessous, puis on revient au premier.
Exemple:
- Si deux pions sont empilés avec un résultat 2 P, chacun aura une perte, avec 3 P le premier sera éliminé, le second une perte.
Si ces deux pions étaient empilés avec un chef: un résultat 2 P, deux pions subissent des pertes, le troisième rien; 3 P, trois pions subissent des pertes.

- Un cavalier sur un cheval est considéré comme un seul pion, deux pertes l'éliminent. Pour une perte, un pion cheval est retourné comme son cavalier, il ne pourra être monté que par un pion cavalier réduit (retourné) ou par un pion officier, sous-officier, chef, capitaine.
- Une fois les pertes subies, procédez à un test moral comme indiqué au paragraphe "test moral". Les conséquences seront les mêmes.
- Quand un pion subit des feux de plusieurs adversaires, les résultats sont cumulables (T 1 et T 1 = T 2). Une pile de pions peut donc avoir plusieurs pertes et des malus au moral dépassant 3. Le test moral est réalisé quand le pion ou la pile de pions ont subi tous les feux.

Feu de salve:
Les tireurs d'élite royalistes ou républicains empilés ensemble ainsi que tous les tireurs républicains (maximum 4) empilés ou adjacents à un officier ou sous-officier, peuvent cumuler leur facteur feu sur la même cible et ne faire qu'un jet de dé. *Un seul malus distance* sera déduit de la somme des facteurs feu, et non un malus distance par pion comme le procédé normal de feu. Un pion commandant ne pourra pas participer à ce tir groupé.

COMBAT

Généralités:
- Quand tous les déplacements et les tirs ont été effectués, on commence la phase des combats au corps à corps.
- Le combat ne peut avoir lieu qu'entre des pions ennemis se trouvant sur les hexagones adjacents. Le combat n'est pas obligatoire quand le pion se trouve dans une zone de contrôle ennemie, mais si l'on décide de combattre, le pion doit combattre tous les pions ennemis qui se trouvent dans la zone de contrôle, si ceux-ci ne sont pas attaqués par un autre pion ami. Exemple 5a.
- Un joueur dont le pion se trouve dans une zone incontrôlée mais adjacente à plusieurs pions ennemis, peut (s'il décide de combattre) choisir de combattre un ou plusieurs pions, (nombre au choix mais adjacent). Exemple 5b.
- Un pion ne peut combattre qu'une

TABLEAU DES TIRS

	Facteurs de feu	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
jets des dés	2									-	-	T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P
	3									-	T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P
	4									T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P
	5								T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P
	6							T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P
	7						T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P
	8					T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P	2P
	9				T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P	2P	2P
	10			T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P	2P	2P	3P
	11		T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P	2P	2P	3P	3P
	12	T	T	T	T1	T1	T2	T2	1P	1P	1P	1P	2P	2P	2P	2P	3P	3P	3P

	Facteurs de combat															
jets des dés	-10 -11-12	-9-8	-7-6	-5-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4+5	+6+7	+8+9	+10/11 /12	+13/14 /15
2	A3P	A3P	A3P	A2P	A2P	A2P	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR
3	A3P	A3P	A2P	A2P	A2P	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P
4	A3P	A2P	A2P	A2P	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P
5	A2P	A2P	A2P	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P
6	A2P	A2	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P
7	A2P	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P
8	A1P	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P	D3P
9	A1P	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P	D3P	D3P
10	AR	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P	D3P	D3P	D3P
11	AR	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P	D3P	D3P	D3P	D4P
12	AR	M		M	DR	DR	D1P	D1P	D2P	D2P	D2P	D3P	D3P	D3P	D4P	D4P

TABLEAU DES COMBATS

fois par phase de combat.
- Quand plusieurs pions attaquent ou se défendent dans un même corps à corps, leur facteur combat est additionné.

Effet du terrain:
Les différents types de terrain ont une influence sur les combats (voir le tableau des terrains).
Les modifications (- 1, - 2 etc.) se font toujours sur le facteur combat de *l'attaquant*. Le défenseur doit se trouver dans l'hexagone mentionné ou protégé par l'élément topographique (haie, mur, ouverture etc.).
Les attaques des bâtiments en dehors des ouvertures, peuvent se faire par tous les hexagones. Pour les bâtiments sur plusieurs hexagones, les combats peuvent se dérouler à l'intérieur.
Les avantages haie, muret, ligne de crête, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Pion attaquant:
- Entre deux pions au corps à corps, c'est le pion qui a le meilleur facteur moral qui décide s'il attaque ou non. En cas d'égalité, c'est le joueur A qui décide s'il sera l'attaquant. Si un joueur refuse le combat, son adversaire pourra décider s'il attaque ou refuse à son tour.

- Quand plusieurs pions amis combattent ensemble, on prend le facteur moral le plus élevé en lui ajoutant un point par pion supplémentaire impliqué dans ce combat (on ne compte pas le pion dont on prend le facteur moral).
- Quand un cavalier charge (voir ce paragraphe), il est automatiquement l'attaquant. Si deux ou plusieurs cavaliers ennemis se chargent ou attaquent le même hexagone, on procède normalement pour savoir quel est l'attaquant (meilleur moral), le facteur tactique de charge est quand même maintenu.

Facteurs tactiques:
Les facteurs tactiques sont déduits ou ajoutés au jet des dés, ils sont cumulatifs.
- Chef, officier supérieur avec le pion: ± 2
- Capitaine, sous-officier avec le pion: ± 1
- Pion ou groupe venant au contact: ± 1
- Charge de cavalerie*: ± 3
* Voir ce paragraphe
- Les facteurs tactiques sont cumulables et déductibles. Par exemple, le joueur A combat avec un officier supérieur, un sous-officier et vient au contact du joueur B qui, lui, a un chef. Le joueur A aura + 2 s'il est l'attaquant (officier supérieur ± 2, sous-officier ± 1, venir au contact ± 1, moins chef joueur B ± 2). S'il n'a pas assez de moral, il sera le défenseur et son adversaire, le joueur B, sera l'attaquant avec - 2 (chef ± 2, moins joueur A off/sup ± 2, S/off. ± 1 contact ± 1).

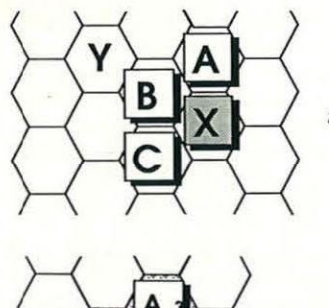
Mécanisme du combat:
Pour trouver le facteur définitif de combat, on fait la différence entre les facteurs combat de l'attaquant et du défenseur, on déduit éventuellement les facteurs dus à la position topographique du défenseur (tableau des terrains "combat"), puis on ajoute ou l'on retranche les facteurs tactiques. Le joueur attaquant jette deux dés et lit sur le tableau des combats à l'intersection de la colonne "facteur combat" et de la ligne "dé" le résultat. Les résultats du jet de dé supérieur à 12 sont résolus comme 12, inférieurs à 2 résolus comme 2.
Les facteurs combats supérieurs à +15 sont résolus comme +15, inférieurs à -12 résolus comme -12.

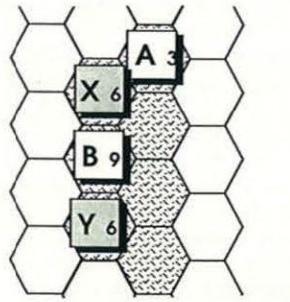
Traduction des résultats combat:
N = Mêlée:
Les pions restent au corps à corps et devront combattre le tour suivant. Ils ne pourront pas tirer, et on ne pourra pas tirer dessus. Des pions amis pourront participer au combat en s'empilant ou en venant dans un hexagone adjacent. Mettre un marqueur "mêlée" à cheval sur les pions concernés.

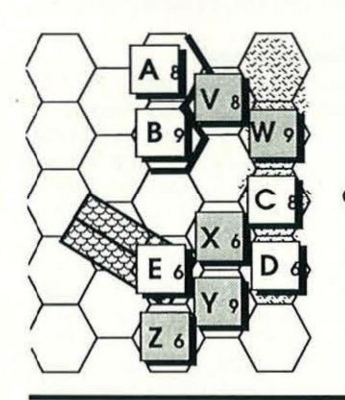
A R = Attaquant Recule:
Tous les pions de l'attaquant impliqués dans ce combat reculent d'un hexagone et font un test moral (même procédure que pour le feu). Si

TABLEAU DES TERRAINS

	dégagé légèrement accidenté	chemin terrain praticable	broussailles	forêt	haie	muret	pont	bâtiments	ouvertures petites	ouvertures grandes	ruines cimetière	rivière	gué marais	ligne de crête
type														
mouvement	convoi 2pts tous les aûtres mvt normal	+1pt si tout le mvt sur ce type	convoi interdit tous les autres mvt normal	convoi interdit cav. 3pts piétons 2pts	convoi interdit cav. 3pts piétons 2pts	convoi et cav. interdits piétons 3pts	comme route	piétons seulement 1 phase entière. A l'intérieur 1,5pt	piétons seuls 2pts	convoi 1 phase mvt cav. 2pts	convoi interdit cav. 2,5pts piétons 1,5pt	interdit à tous	convoi interdit cav., piétons 1,5pt	suivant le terrain
combat		chemin suivant le terrain	piétons -1 cavaliers -2	piétons -2 cavaliers -3	piétons -1 cav. -2	piétons -3	piétons -1 cav, -2	de l'ext. à l'int. et vice versa -3 à l'int -2	piétons -2	piétons -1 cav. -2	piétons -2 cavaliers -4		piétons et cavaliers -2	du bas vers le haut -1
tir		chemin suivant le	-1	-2	-1	-2		-3	-3	—	-2			







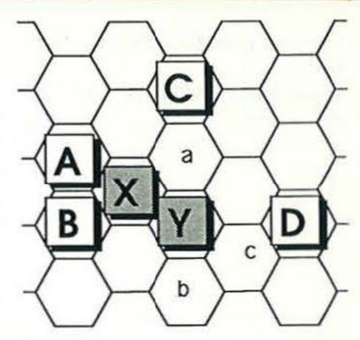
Exemple 5:
a) Le pion X dans la zone de contrôle de A, B, C doit, s'il décide d'attaquer, combattre A, B, C. Si un pion ami se trouvait en Y, il devrait combattre A et C, le pion Y combattre B.
- Si le pion X se trouvait dans une zone non contrôlée (forêt par exemple), il pourrait décider d'attaquer soit A, soit B, soit C, ou deux pions A et B, ou B et C par exemple. Il ne pourra pas décider d'attaquer A et C tout en ignorant B.
b) B, moral "9", aura l'initiative. Comme il se trouve dans une forêt (hexagone non contrôlable), il peut décider d'attaquer soit X, soit Y, soit les deux.
S'il attaque X, il pourra se faire épauler par A, le pion Y n'ayant pas l'initiative et n'étant pas attaqué, ne combattra pas.
- Si le pion B décide d'attaquer Y, le pion X n'étant pas impliqué dans ce combat et ayant un meilleur moral que A, pourra à son tour attaquer A. Si X ne décide aucune attaque, A pourra prendre l'initiative et attaquer X.
c) Les pions blancs sont au "joueur A". Les pions B et A décident de ne pas combattre (se trouvant très bien derrière leur mur), le "joueur B" propriétaire du pion V pourra décider s"il attaque ou s'il reste ainsi dans un statu quo. Le pion W, meilleur moral, aura l'initiative pour décider s'il attaque C; s'il ne le fait pas, C sera libre d'attaquer X ou de se retourner contre W. Dans le combat contre X, le pion C pourra se faire épauler par D si ce dernier n'est pas attaqué par Y. Le pion Y pourra attaquer D et laisser Z se débrouiller avec E. Le pion E (pion du joueur en phase) décidera à son tour s'il attaque Z ou s'il reste tranquille dans le bâtiment. Si Z n'est pas attaqué, il aura le choix entre l'assaut de la position de E ou rester en observateur sans combattre.

le test moral n'est pas réussi, les conséquences sont les mêmes qu'au chapitre feu, mais elles dureront tout le tour suivant. Mettre un marqueur "moral".

D R : Défenseur Recule:
Tous les pions du défenseur impliqué dans ce combat reculent d'un hexagone. Test moral et mêmes conséquences que pour Attaquant Recule.
A1 P - 2 P - 3 P - 4 P = Attaquant une perte, deux pertes etc.
D1 P - 2 P - 3 P - 4 P = Défenseur une perte, deux pertes etc.
L'attaquant ou le défenseur qui subit des pertes recule d'un hexagone et fait un test moral (même procédure et conséquence que précédemment). Comme pour le feu, les pertes sont réparties sur les pions ayant participé au combat, mais dans l'ordre choisi par le joueur propriétaire.
- Les cases blanches n'ont aucun résultat de combat.

Mouvement après combat:
Après certains résultats de combat, des mouvements sont obligatoires (attaquant ou défenseur recule, pertes et recul). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement et doivent être exécutés après chaque combat. Un pion ou groupe de pions recule dans un hexagone non contrôlé par un pion ennemi, même si celui-ci est occupé par un pion ami. S'il ne peut reculer dans ces conditions, il subit une nouvelle perte. Le pion a la possibilité de repousser un pion, ou une pile, à condition que celui-ci ne recule pas dans une zone de contrôle, sur une pile amie occupant tout l'hexagone ou sur un hexagone interdit (contrairement à d'autres simulations, il n'y a pas de recul en chaîne). Le pion qui recule ou celui qui est repoussé peut s'empiler sur un pion ami, si cet empilement n'est pas à son maximum. Si le pion recule sur un pion ami qui se trouve dans une zone incontrôlable, il ne pourra pas combattre avec le pion ami si celui-ci n'a pas encore effectué son combat.
Un pion subit une perte supplémentaire sans reculer s'il doit reculer en dehors de la carte ou sur un terrain interdit.
Un recul sur une case libre prime sur une case occupée par un pion ami.
En résumé, on doit d'abord reculer sur une case libre, ensuite sur un pion ami (en faisant attention à la limite d'empilement et au contrôle ennemi), et en dernier en faisant reculer un pion ou une pile amie.

Comme pour le feu, quand une pile de pions doit reculer, toute la pile recule dans le même hexagone.
Un hexagone laissé libre à la suite d'un combat peut, si le joueur le désire, être occupé par le ou les pions victorieux qui participaient au combat. Ce mouvement doit être effectué immédiatement *sans tenir compte des zones de contrôle.* L'unité qui effectue ce mouvement ne pourra pas recombattre dans cette même phase. C'est le propriétaire des pions qui effectue ces mouvements après combat, et ceci sans tenir compte des pénalités de mouvement.
Attention, un hexagone interdit reste toujours un hexagone interdit.



Exemple 6:
- Le pion X doit reculer à la suite d'un combat, il ne pourra pas le faire dans (a) case contrôlée par C. Si cet hexagone était un bois, un bâtiment, une ruine, le recul serait permis; dans ce cas (a) ne serait pas contrôlable.
Dans le cas présent X peut repousser Y vers (b) et non (c) qui est contrôlé par D. Le pion X prend ainsi la place du pion ami Y.
- Si (b) avait été occupé par une pile amie à X et Y, le recul ne serait pas permis (on ne déplace qu'une seule fois un pion ou une pile amie). Le pion X a aussi la possibilité de s'empiler sur Y.
- Si X ne peut pas reculer ((b) et (c) par exemple rivière, et Y à son maximum d'empilement) le pion X subira une perte supplémentaire.

Charge de cavalerie:
Pour que la charge soit effective, il faut que le cavalier ait parcouru quatre hexagones (vers le pion chargé) dont les trois derniers en ligne droite. Tout ce parcours, ainsi que l'hexagone où se trouve le pion chargé, ne peut être que sur les éléments topographiques suivants:
terrain dégagé, chemin et terrain praticable, broussailles, pont, ligne de crête, si elle se trouve sur les terrains précédemment mentionnés.
La charge à travers ou sur un autre élément topographique est interdite.
Il faut voir l'adversaire que l'on charge au début du mouvement.

ELEMENTS PARTICULIERS

Convoi:
Un convoi est un groupe de deux à trois chariots. Il peut occuper un hexagone avec un groupe de piétons, ou commandant. Dans le combat et pour le tir, il offre la même protection que les broussailles. Les tirs à travers un hexagone occupé par un convoi sont interdits. On peut passer sans pénalité sur cet hexagone, mais la charge est interdite.

Armes et fourrage:
Ces pions feront l'objet et le but de certains scénarios. Les fourrages ne pourront être transportés que par les convois, les armes par les convois ou un pion cheval sans cavalier.
Dans ce dernier cas, le cheval aura un facteur de déplacement de 4. Ils ne comptent pas dans l'empilement, mais on ne pourra mettre qu'un pion armes ou fourrage par convoi ou cheval.
Il faut un tour complet (2 phases de mouvement) et un pion combattant pour charger ces pions.
Par exemple, un convoi qui arrive sur un pion fourrage au tour 3, ne pourra repartir avec son chargement qu'au tour 5. Pour matérialiser un convoi ou un groupe de chevaux avec son chargement, mettre le pion sur le convoi ou le cheval.

Ces pions seuls sur un hexagone n'offrent aucune protection au tir et au combat ainsi qu'aucune modification au mouvement.

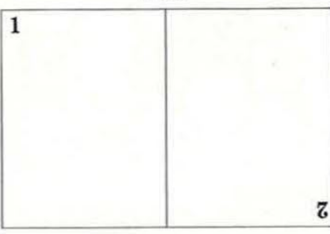
SCENARIO I

LE DIMANCHE DES RAMEAUX

Prétexte historique (d'après l'ouvrage *Souvenirs de la chouannerie* par Duchemin des Cépeaux).
L'attaque du poste républicain, établi au bourg de Nuillé, fut fixé au dimanche des Rameaux (1er avril 1794). "*C'est une honte pour nous*, avait dit Jambe d'Argent, *de laisser les Bleus s'établir tranquillement dans nos églises. Il faut voir s'ils nous empêcheront d'y porter des rameaux le jour de la fête*." Tout le monde fut de cet avis. Dans la nuit du samedi au dimanche, environ cent hommes armés se rassemblèrent et, avec eux, un pareil nombre de jeunes gens qui n'avaient que fourches et bâtons. Toute la troupe portait des branches de buis et de laurier. On se partagea en trois bandes. Avec la première, Treton se chargeait d'assaillir la sentinelle placée dans le cimetière et devait se précipiter dans l'église. Moustache, avec la seconde bande, devait au premier coup de fusil attaquer le poste par derrière. Enfin, les nouvelles recrues avaient à garder la hauteur qui domine le pont du Vicoin à la sortie du bourg. De là, on pouvait arrêter facilement l'ennemi s'il voulait se retirer sur Laval.

Chouans: pions Gx1, Hx2, Ix4, Jx12, Kx7.
Républicains: Ax1, Bx1, Cx3, Dx7, Ex5.

Nord



But du jeu: (nombre de tours illimité. Le joueur chouan est le joueur A).
- Pour gagner, les républicains ont deux possibilités:
- Ils doivent rester maîtres du bourg (zone jaune). Il faut pour cela qu'il ne reste aucun chouan dans cette zone.
- Ils peuvent aussi envisager d'abandonner le bourg et de se retirer sur Laval pour cela il faut qu'ils sortent cinq pions (réduits ou non). Par les hexagones 04, 05, 06, 07, 08 de la carte 2 (bord Est).
- Si le joueur vendéen empêche le joueur républicain de remplir les conditions de victoire, il a gagné.

Position de départ:
- Le joueur républicain place les pions de son choix dans les hexagones suivants:

Carte 1: 1006-1108-1609-1509-1308-1312-1412-1315-0915-1012-0811-0607-0717-1614.

- Les Vendéens:

7 pions (4 de combat) et 3 pions (5 combat) sur la colline de la carte 2 qui va de l'hexagone 1402 à 1307.
Le pion chef est un pion combattant en 0410 et 0512, carte 1.
Un groupe de 6 pions et un capitaine entrent par l'hexagone 1001 contre 1, un deuxième groupe de 6 pions et un capitaine par l'hexagone 07 carte 1.

Cas particuliers:

• Les pions placés sur la colline de la carte 2 n'ont pas de facteur de feu. Tant qu'ils ne bougent pas, ils ne sont pas visibles.

• Les républicains ne pourront combattre (feu-corps-à-corps) qu'au moment où ils seront attaqués ou que les sentinelles (cimetière, ponts, entrée "Ouest" et "Est" village) verront un groupe de 2 pions (adjacent ou empilé).

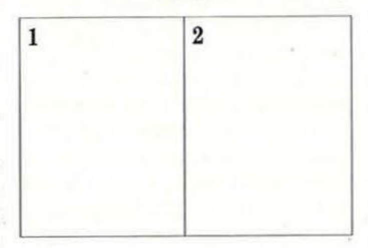
• Les pions chouans placés sur la colline ne bougent pas tant qu'un ou plusieurs pions républicains ne sont pas entrés sur la carte 2. Si un pion commandant chouan vient sur le pont 1614 (face à la colline), ils peuvent intervenir où le joueur le désire (bourg, compris)

SCENARIO II

LE SOULEVEMENT

Prétexte historique
Mars 93. Véritable détonateur, la nouvelle de la conscription va embraser en quelques jours l'Ouest de la France. Très vite de petits groupes se forment à la tête desquels des chefs apparaissent. Ils sont des leurs et s'appellent: Perdriau, caporal sous l'ancien régime, Forest, qui avait suivi dans l'émigration son maître le marquis de Chanzeaux, mais était rentré après la campagne de 1792, Tonnelet, garde-chasse, bien d'autres encore sans oublier les plus célèbres, Cathelineau, voiturier au Pin-en-Mauges, puis Stofflet garde-chasse.
Les premiers succès sont rapides malgré le mauvais armement. Faux emmanchées à l'envers, fourches et bâtons surmontés de piques ou de faucilles. Quelques fusils de chasse, des canardières, des carabines, complètent cet armement rudimentaire mais redoutable dans les mains de combattants résolus.
Plusieurs municipalités conservèrent les armes des communes qui avaient été désarmées à la suite des mouvements de 1791-92. Elles furent investies les premières et armèrent avec les munitions capturées aux gardes nationaux les premières troupes vendéennes.

Nord



Vendéens

Pions x1
x2
x4
x12
x7
x2

Républicains:

Pions	**Positionnement**
Ax1	521 (1)
Cx2	1318 (1), 419 (2)
Bx1	Dans village
Dx4	Dans village
Ex6	Dans village
CH5x1	1019 (1)
CH7x1	712 (1)
Qx2	522 (2)
Fx7	renforts
CH6x7	renforts

521 (1) veut dire que le pion est placé dans l'hexagone 521 de la carte 1; dans le village, les pions sont placés au choix du joueur.
But du jeu: (nombre de tours illimité; le joueur vendéen est le joueur A).
Pour gagner, les vendéens doivent capturer les armes, les charger sur les chevaux et sortir par le bord "Nord" des cartes 1 ou 2 au moins un cheval et son chargement.
Les républicains gagnent s'ils empêchent les chargements de sortir par le bord N et si eux-mêmes peuvent en sortir au moins un par le bord Sud des cartes 1 ou 2.
Si les vendéens et les républicains ont sorti chacun un chargement, c'est un match nul.

Position de départ:
Les pions républicains comme indiqué.
Vendéens:
1er tour: un groupe entre par le bord "Nord" de la carte 1, un autre par le bord "Nord" de la carte 2, un troisième par le bord "Est" de la carte 2. Les groupes sont constitués comme le joueur le désire mais avec au minimum 7 combattants plus un commandant par groupe.
Renforts républicains:
4e tour: 1 hussard à cheval par le bord "Ouest"
5e tour: 6 hussards à cheval par le bord "Ouest"

Cas particuliers:
Un cheval avec son chargement doit se déplacer avec un pion à pied ou à cheval (mettre ce pion sous le pion cheval chargement). Il se déplace à la vitesse du piéton ou de 4 points mouvement au maximum quand il est avec un cavalier.
Les chevaux ne peuvent pas être tués.

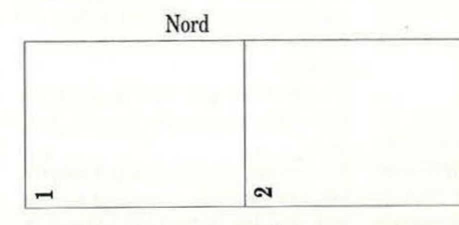
SCENARIO III

AU PAYS DE GALERNE*

Prétexte historique

A la Loire... A la Loire... qui a donc soufflé une pareille idée au soir de la défaite de Cholet? Ce ne sont pas les chefs, ceux-là savent que passer la Loire c'est courir à l'aventure. Ainsi, le 18 octobre 1793, commence cette folle expédition qu'est la "virée de Galerne"

Nord



* *La "Galerne" en patois vendéen signifie le Nord-Ouest; par opposition à la "Soulers" qui est Sud-Est.*

La prise de Laval, le 23 octobre, va permettre une jonction entre vendéens et plusieurs centaines de chouans conduits par Jean Chouan. D'autres les rejoignirent malgré le harcèlement des troupes républicaines du Général Westerman.
Chouans: tous les pions, 1 cheval (7), 4 chevaux (5).
Républicains: tous les pions, 1 cheval (7), 7 chevaux (6).
But du jeu: (nombre de tours illimité, le joueur républicain est le joueur A).
Le joueur chouan doit sortir par le bord "Est" dix pions combattants avec au moins deux convois ou un convoi chargé de fourrages. Si un seul convoi sans fourrage réussit à sortir avec les dix combattants, c'est un match nul. Si aucun convoi ne sort, c'est une victoire républicaine.

Positionnement:
Un convoi avec fourrage en 0605 carte 1, un convoi sans fourrage en 1205 carte 1, un convoi sans fourrage en 1411 carte 1, un pion fourrage en 1506 carte 1. 4 pions de cavalerie chouanne dans la ferme de la carte 2. Le chef chouan en 1314 carte A sans cheval (7) 1214 carte 1. Dix pions chouans et un capitaine cachés dans les ruines, et dans les bois de la carte 2 allant de 1016 à 1019 et 1420 à 1622. Tous les autres chouans dans le village. Les républicains entrent sur la carte de la manière suivante:
1er tour: 8 pions infanterie et un sous-officier par l'hexagone 1807 de la carte 1.
9 pions et un sous-officier par les hexagones 04 à 09 carte 1.
Les 7 pions cavalerie et l'officier à cheval (7) par l'hexagone 1001 carte 2.
2e tour: 8 pions infanterie et un sous-officier par l'hexagone 1819 carte 2.

Cas particulier
Les pions chouans dans les ruines et les bois de la carte 2 sont cachés; marquer leur emplacement sur une feuille, ne pas les positionner sur la carte. Ils seront positionnés quand ils tireront, bougeront ou qu'un adversaire peut les voir, ou passe sur l'hexagone occupé.

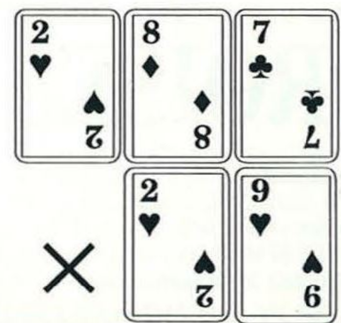
JEAN-JACQUES PETIT

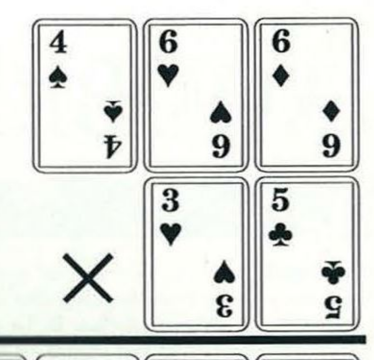
Tests:
Claude AMARDEIL
Jean-François DEROUET
Sébastien PETIT
Dusan STEVANOVIC

Dessins Claude Lacroix



LA FACE CACHEE DES CARTES







D'un jeu de 52 cartes, on écarte les As, les 10 et les figures. Les 32 cartes restantes sont associées au hasard, deux à deux, les cartes des paires ainsi obtenues étant ensuite collées dos à dos de façon à former des "cartes à deux faces".
Telles qu'elles sont disposées sur la figure 1, les faces visibles de ces 16 cartes représentent une multiplication tout à fait exacte. Ce n'est pas le cas pour la figure 2, mais si vous prenez le soin de retourner toutes ces cartes, en laissant chacune à sa place, vous obtiendrez une multiplication exacte. Quelle est la carte associée au 4♥?

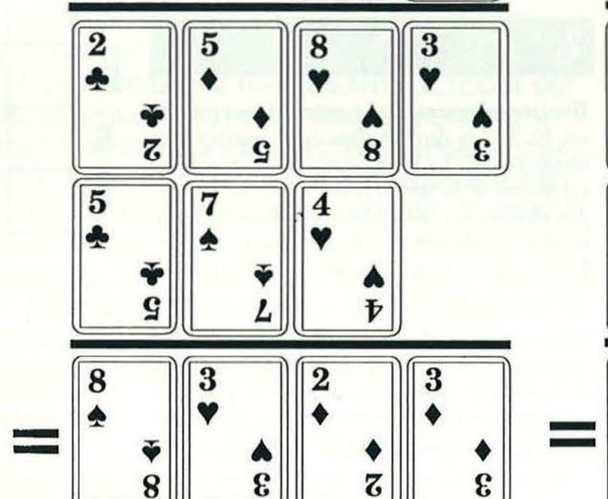


Figure 1

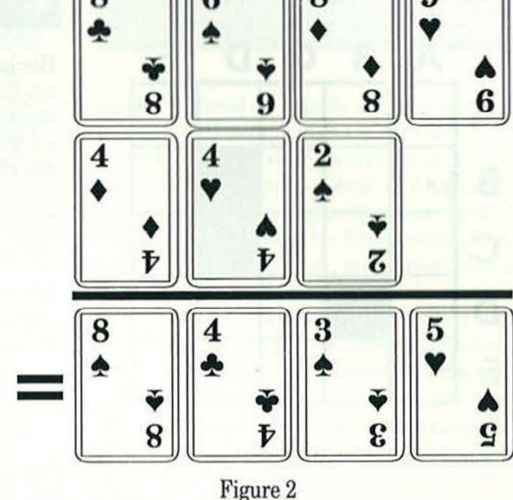


Figure 2

Solutions page 100

2 Même jeu que le précédent, seuls les 10 et les figures étant cette fois-ci écartés, les associations de deux cartes n'étant pas nécessairement les mêmes que pour le premier problème. Quelle est la carte associée au 4♦? L'As vaut 1.

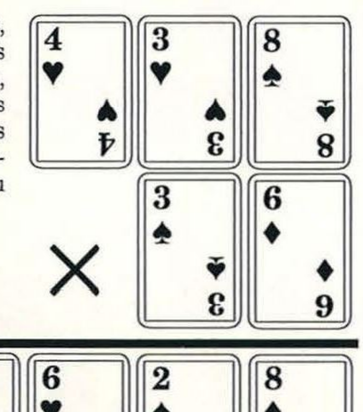


Figure 1



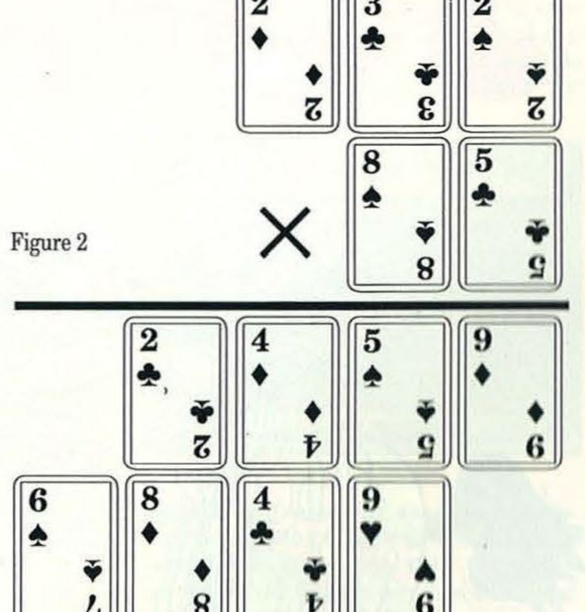
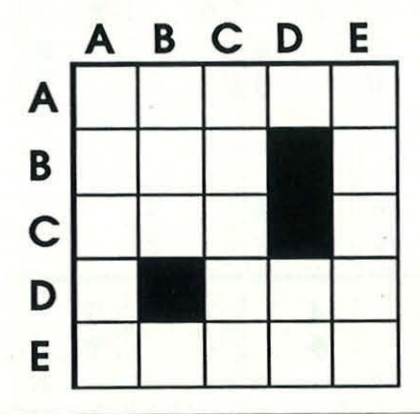


Figure 2

NOMBRES CROISES

1.

Horizontalement: A. L'écriture de ce nombre est symétrique. **B.** Une des puissances de 2. **C.** Ce nombre est un carré parfait. **D.** Le produit de ses chiffres est 20, et leur somme est 9. **E.** La somme des chiffres de ce nombre est 38.

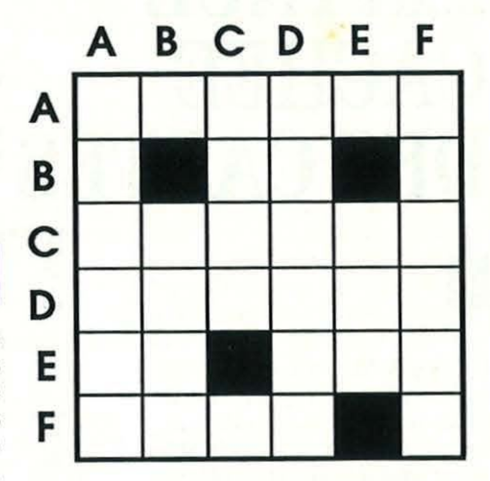


Verticalement: A. Si on ajoute 600 à ce nombre, le résultat obtenu est un carré parfait. **B.** La somme de ses chiffres est 9. **C.** Une des permutations de 15556. **D.** C'est un multiple de 13. **E.** Le produit de ses chiffres est 18.

2.

Horizontalement: A. La somme de ses chiffres est 10. **B.** Les deux chiffres de ce nombre sont identiques. **C.** La seconde moitié de ce nombre est double de la première moitié. **D.** Le produit des chiffres est 2400 et si on ajoute 160 à ce nombre, le résultat obtenu est un carré parfait. **E.** Un carré. Un nombre premier. **F.** Le produit de ses chiffres est 2205.

Verticalement: A. L'écriture de ce nombre est symétrique, et la somme de ses chiffres est 34. **B.** Une des permutations de 1225. **C.** Les deux moitiés de ce nombre sont les mêmes, de plus la somme de ses chiffres est 12. **D.** Un carré parfait. **E.** Ce nombre est un multiple de 31. **F.** Le produit de ses chiffres est 70.



- Seul le premier chiffre d'un nombre ne peut être zéro.
- Un nombre abcd: sa première moitié est ab, sa seconde moitié cd.
- Un nombre symétrique: abba. De même abcba, abccba...

Solutions page 100

INCROYABLE! MIRIFIQUE! GYGAMEGATESQUE! Y CROIREZ-VOUS SEULEMENT? LE CD-ROM, DONT NOUS CAUSONS REGULIEREMENT, EST DEJA DEPASSE. UN ETUDIANT DE L'UNIVERSITE DE MISKATONIC (BOSTON) A DECOUVERT PAR HASARD LE SYSTEME QUI VA REVOLUTIONNER LA MICRO. LA RAM AQUATIQUE! VICTOR M. APFELBAUM, 25 ANS, A MIS AU POINT UN SYSTEME QUI COMBINE INFORMATIQUE ET CHIMIE. SIMPLE: VICTOR S'EST APERÇU, EN ANALYSANT REGULIEREMENT LA COMPOSITION CHIMIQUE DE SON AQUARIUM, QUE L'EAU GARDAIT EN MÉMOIRE LA TRACE DES BULLES DE L'OXYGÉNATEUR. VICTOR A ALORS ASSERVI LE SYSTEME DE CLIMATISATION ET D'OXYGENATION DE L'EAU A UN PC MODIFIE PAR SES SOINS. CHAQUE FOIS QUE VICTOR VEUT STOCKER DES DONNEES, IL GENERE GRACE A UN PROGRAMME UN COURANT ELECTRIQUE QUI MODIFIE LA TAILLE DES BULLES. QUAND ON VEUT RECUPERER LES DONNEES, IL SUFFIT D'ANALYSER (SI J'AI BIEN COMPRIS) L'EAU AU SPECTROGRAPHE: LA COMPOSITION CHIMIQUE OBTENUE EST ENSUITE NUMERISEE PAR UN DEUXIEME PROGRAMME ET RESTITUEE SOUS FORME DE DONNEES! POUR L'INSTANT, CE SYSTEME NE PERMET QUE DE STOCKER 16 KO DANS UN AQUARIUM DE CENT LITRES. MAIS EN RETIRANT LES POISSONS ROUGES, GENERATEURS DE DISTORSIONS, ON PASSE ALORS A 48 KO, SOIT LA PUISSANCE D'UN MICRO D'IL Y A DIX ANS. IMAGINEZ: BIENTOT, LES OCEANS SERONT NOTRE MEMOIRE INFORMATIQUE!

MICRO 1988: BILAN GLOBALEMENT EXPLOSIF

Jamais phénomène n'a aussi peu mérité le nom de "micro": l'année 1988 a sans doute été celle du "Big Bang" en Europe. Jugez-en: près de 5 millions de machines ont été vendues, soit une augmentation du parc de 60%! Encore faut-il distinguer entre ordinateurs professionnels et familiaux. Malgré la pénurie de mémoires vives en fin d'année, *Atari France*, actuel leader du 16 bits familial dans notre pays, annonce 362 millions de francs de chiffre d'affaires, et la vente, l'an passé, de près de 100 000 machines.

PC FORUM

Il suffit de constater la place que les jeux sur *PC* prennent dans nos colonnes pour se rendre compte que ce type de micro a rejoint au zénith ludique des standards éprouvés comme l'*Atari ST* ou l'*Amiga* de Commodore. Et le PC Forum, qui s'est tenu du 14 au 17 février à la porte de Versailles, confirme fort à propos la tendance. Faiblesse la plus grave du *PC*, les cartes graphiques classiques, CGA/EGA des bas de gamme, tendent à disparaître au profit du VGA 256 couleurs (comme sur le *2086* d'*Amstrad* - 7 000 à 15 000 F- successeur des *1512* et *1640*). Les développements technologiques et la concurrence ont considérablement abaissé le prix des *PC* moyenne gamme dont la vitesse d'horloge supérieure à 10 MHz garantit des animations plus fluides. Et quand on connaît l'étendue du parc *PC*, on subodore que cette machine sera privilégiée pour le développement du CD-ROM, *la* révolution informatique à venir. Le *PC* deviendrait-il le meilleur investissement à long terme pour jeux micros?

Rayon spectacle, *Atari* s'est taillé la part du lion en lançant deux nouveautés. Le compatible de poche est gros comme une calculette, mais compatible MS-DOS (à quand des jeux sur ce "machin"?). Le *PC 4* est le "premier PC 286 équipé d'un disque dur amovible de 44 Mo". La nouveauté tient en ce que la cartouche amovible (système archiconnu) contient *uniquement* un disque dur, et non l'habituelle partie lecteur. Ce qui en rabaisse le prix à un millier de francs. Imaginez un peu: grâce à ce système, vous allez pouvoir balader vos banques de données d'échecs sans les recopier!

EN BREF

■ RAINBIRD A VENDRE!

TelecomSoft est à vendre! L'éditeur anglais le plus prolifique, sinon le plus talentueux, était jusqu'alors la propriété de British Telecom, groupe immense aux ramifications considérables, axé, comme son nom l'indique, sur la télécommunication. BT, estimant que ses objectifs n'étaient plus en rapport avec ceux d'un éditeur de jeux, a décidé de se séparer d'une filiale plutôt en forme. Les "trois oiseaux", Rainbird, Silverbird et Firebird, quittent donc le giron de British Telecom. Et mettent leurs plumes sur le marché: espérons qu'ils n'en perdront pas trop! Dans l'attente d'un éventuel acheteur, les dates de sortie des softs risquent de changer: il y a du retard à craindre. Mais les oiseaux jurent que rien ne changera: il serait dommage qu'on mette en cage l'un des plus beaux potentiels créatifs européens!

■ LORICIELS

Ca y est, *Skweek* est enfin sorti de dessous l'armoire à wargames. La bestiole, un Barbapapa jovial qui aurait ingurgité des palourdes pas fraîches (voir photo), va devenir, quoique inver-



tébrée, le cheval de bataille de Loriciels pour le printemps. *Skweek* (à la fois le nom du jeu, celui du bestiau et son cri de guerre) est un jeu 100% arcade dont le héros est chargé de décontaminer les 99 continents de sa planète, en les passant à la peinture rose. Ainsi les Skweezettes, dont le goût nous dépasse un peu, reviendront-elles sur Skweezland... Bien entendu, l'ignoble Pitark et ses infâmes Schnoreuls feront tout pour empêcher *Skweek* de parvenir à ramener les nénettes au bercail. Toujours chez Loriciels, deux autres nouveautés: un ludo-éducatif, *Code Route*, avec les conseils de Bernard Darniche (après René Metge, Loriciels fait décidemment dans le pilote haut de gamme) et *Cobra II*, la suite du *I*, comme vous l'aviez deviné.

■ BRODERBUND

Le grand de la micro ludique récemment associé à Loriciels pour la distribution et l'adaptation de ses produits s'attaque déjà au marché français: une version francisée de *Typhoon Thompson*, baptisée *Typhon*, est en cours de développement (sortie fin mars, 199 F sur *Atari ST* et *Amiga*).



A suivre: *Shufflepuck Cafe*, une impressionannte partie de palet à la sauce SF (sortie en mai), *Jetfighter*, simulateur de vol sur F-14 (sortie en mars sur *PC*) et *Karateka* (sortie en mars), dont le nom tombe sous le sens.

■ TOUS LES CHEMINS MENENT A... (SUITE)

Defender of the Crown, l'excellent jeu de Cinemaware tourne (en démonstration) sur CD-ROM. Cinemaware toujours, *Rocket Ranger*, un des softs les plus réussis à ce jour, tourne sur *C64*. L'esprit du jeu est intact, avec quelques

images et animations en moins. Mais l'adaptation est fort honnête. Et les accès disquette sont moins longs que sur *Amiga*! (diffusion Ubi Soft)

■ COKTEL VISION/CEDIC NATHAN

Coktel (dont la division jeux s'appelle désormais Tomahawk) nous a fait parvenir une série de softs, *Balade à...* et *Top Niveau,* plus éducatifs que ludiques, mais dont la forme vivante (puisqu'il s'agit de langues) intéressera les parents: anglais, allemand et espagnol pour débutants (6e-5e) et élèves plus chevronnés (2nde-1re), pour *PC* et *Atari ST*.

■ SUBLOGIC

Sortie imminente pour *Atari ST* et *Amiga* d'une version française (écran et manuel) du plus célèbre des simulateurs de vol: *Flight Simulator 2.0*. Le manuel sera également traduit pour *C64* et le jeu sera disponible sur *Apple II*. Pour *Apple II* et *MacIntosh*, adaptation de *Jet* (en anglais). Sublogic annonce également deux nouveautés: *Thunderchopper*, simulation d'hélicoptère (style *Gunship*) disponible fin mars et *UFO*, simulation de...vaisseau spatial (pour fin mai). Ce soft sera compatible avec les *Scenery Discs* (disquettes de décors supplémentaires) associés à *Flight Sim.*

■ SILMARILS

Plus pacifique que *Targhan*, plus fun que *Madshow*, voici *Windsurf Willy*, simulation de planche à voile en trois dimensions. Le joueur choisira sa planche avant d'effectuer, sous le regard critique de juges impartiaux, moult figures sur un parcours donné (sortie en avril sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC*).



■ COBRA SOFT

Le "reptile de Chalon" nous informe des progrès considérables effectués par *Dames Grand Maître*, qui, semblerait-il, a surmonté les faiblesses exposées dans le test de Luc Guinard (*J&S* n° 55). Dans une partie non officielle jouée à Granville, *DGM* a battu le vice-champion du monde junior Sizof. Nouveau test dans notre prochain numéro.
Par ailleurs, Cobra développe, sous le label Hit Soft, un nouveau jeu, *Krypton Egg,* qui, comme son nom l'indique, sera disponible à Pâques.

■ MICROPROSE

Le spécialiste ès simulation se porte bien: élu comme l'une des 500 sociétés ayant grandi le plus rapidement aux USA, Microprose tente de dépasser les 100 millions de dollars de chiffre d'affaires d'ici un an. Pour atteindre ce cap, un nouveau département devrait s'occuper du développement de consoles d'arcade 3D "révolutionnaires" (un mot fort utilisé ces temps-ci...). Plus directement micro, la prochaine simulation portera sur le nouveau char miracle de l'armée américaine, le *M1 Abrams* (première sortie sur *PC*). Microprose France vient, par ailleurs, de conclure avec Loriciels un contrat pour la distribution aux Etats-Unis des jeux *Albedo*, *Mach 3* et *Sapiens*. Plus proche de nos préocupations immédiates, *Kennedy Approach* sort sur *Amiga* (279 F). Enfin, nous avons outrageusement exagéré le coût de F-19 qui n'est pas de 590 F, mais aux alentours de 400 F.

■ COMP'OTH DANS LA SEMOULE...

Au cours du tournoi d'Othello de Sup Télécom le 5 février 1989, Elie Cali, cinquième joueur français, a fait plier *Comp'Oth*, le meilleur logiciel du moment développé par François Aguillon (sur *Atari Méga ST*, non encore disponible dans le commerce). Connaissez-vous l'Anglais David Levy, maître ès échecs et grand gourou des jeux de réflexion informatisés? Au sujet d'Othello, il écrivait en 1981: "... *Je suppose que dans un ou deux ans, il y aura des programmes qui ne perdront jamais une partie contre un homme.*" Quel pessimisme!

■ CACHEZ CE SEIN

On savait que la pin-up de *Macadam Bumper* avait dû rétrécir son décolleté pour les USA, et était carrément repassée au vestaire pour nos amis nippons. Grand retour de la censure tartuféenne: observez bien la jaquette d'*Emmanuelle,* remarquable polissonnerie (bien innocente) de Muriel Tramis (graphiste chez Tomahawk). Afin de ne pas froisser les chastes mirettes allemandes, il a fallu pratiquer la greffe d'un soutien-gorge sur les appats dénudés de la belle nymphette. On imagine la bobine de nos bigots teutons devant l'odieuse boucherie chevaline de *MacPlaymate*. Les inventeurs de l'Eros Center enverront-ils*Teenage Queen* se rhabiller?

■ EN ANGLAIS DANS LE SOFT

Sans doute est-ce pour faire face à une sacro-sainte échéance européenne que l'anglomanie fait des ravages dans les titres des jeux hexagonaux: *Crazy Cars* (que Titus aurait vendu à 140 000 exemplaires, à voir...), *Iron Lord*, *Offshore Warrior* ou *Action Service* fleurent bon les pâturages de notre doux pays. Malheureusement, tout le monde n'est pas encore arrivé au bout de sa méthode Assimil: *Skateball* est devenu *Skate Wars* outre-Atlantique, et *Manhattan Dealers* s'est transfiguré en *Operation Clean Street*. "Les revendeurs de drogue de Gif-sur-Yvette" est effectivement un titre moins porteur. Exercice pratique: amusez-vous à trouver un nom français pour *Deja Vu* et *Grand Prix Circuit*.

■ INFOMEDIA

La suite d'*Explora II*, *Explora III* (qui l'eût cru?) est déjà en chantier à Perpignan.

■ IMPORT

Ubi Soft va assurer la distribution de *STOS* en France, avec une traduction en français "soignée", dit-on à Créteil. Sortie fin avril.

■ EXPORT

Delphine Software, dont nous attendons toujours les premières réalisations, sera distribué par Palace Software pour tous les pays étrangers. Bien joué!

■ DOMARK

Domark, présentement éditeur des trois épisodes de *Star Wars*, lance une nouvelle gamme de jeux d'arcade sur *Atari*, sous label Tengen. A suivre chez Ubi Soft.

■ ELECTRONIC ARTS

Populous, entre arcade et stratégie, est le nouveau cheval de bataille d'Electronic Arts. Le joueur est chargé d'arbitrer le combat de deux civilisations, l'une basée sur le Bien et l'autre... sur le Mal. Le joystick comme instrument de la



volonté divine et ses implications dans la conception manichéo-nietzschéenne de l'univers micro-informatique: un océan d'interrogations philosophiques à lire dans le prochain *J&S*.

■ AVENTURE

ESAT Software, éditeur bordelais, sort un logiciel d'aide à la création de jeux d'aventure. Il ne sera nullement nécessaire de connaître les rudiments de la programmation, *Jade* se chargera de gérer tous les problèmes de langage: c'est du moins ce qu'assure l'éditeur. Tout en français, *Jade* est destiné à l'*Atari ST* (520 ou 1040) et sera largement distribué: un bon coup de pouce à la création. Test complet prochainement.

■ MUSIQUE

Avec un logiciel comme le *Pro24*, l'*Atari ST* avait pris dans l'informatique musicale une avance considérable. Aujourd'hui, les possesseurs de *PC* titillés par le démon MIDI vont aussi avoir accès aux portées informatiques. Fretless International développe en effet pour le *PC* et ses dérivés des logiciels destinés à la MAO: *Sequence 1 000* (séquenceur 1 000 pistes) et la série *Use-Fool*, éditeur-stockeur de sons (pour DX7 ou D50 entre autres). A suivre, un éditeur de partitions. Une seule exigence: la prise MIDI sur l'ordinateur.

■ BASIC GFA

Le Basic GFA est disponible sur *Amiga*. Habile compromis entre la puissance d'un langage structuré et la simplicité d'utilisation d'un Basic, le GFA s'adresse au débutant comme au professionnel. Sa meilleure vitrine est peut-être notre microstar, *Explora II*, développé à 80% en Basic GFA. Edité par Micro-Application (disquette et manuel en français: 750 F).

TOI, MOI ET UN MICRO

QUI A DIT QUE LA MICRO-INFORMATIQUE N'ETAIT PAS CONVIVIALE? QUI OSERA ENCORE PRETENDRE, APRES AVOIR LU CE DOSSIER, QUE LA MICRO LUDIQUE SE PRATIQUE SEUL DANS SON COIN ? AU DIABLE CES CLICHES, AUX OUBLIETTES CES PREJUGES! VOICI UNE REVUE DE DETAIL DES SOFTS LUDIQUES QUI SE JOUENT A DEUX, OU COMMENT PASSER UN BON MOMENT EN DUO DEVANT UN ORDINATEUR.

Il y a une dizaine d'années nous avons tous découvert avec passion les premiers jeux vidéo: une console, une cassette de programme, un écran de télé et zou! Alors souvenez-vous: un de ces tout premiers jeux n'était-il pas une simulation de tennis qui nécessitait la présence de deux joueurs? Oh, certes, le jeu était simpliste: deux rectangles simulaient les raquettes, et un gros point faisait office de balle, le tout en monochrome. Néanmoins, c'est bel et bien le premier exemple d'informatique conviviale. Depuis, beaucoup de chemin a été parcouru dans ce domaine...

Il existe des centaines de jeux micro qui se pratiquent à deux joueurs au moins; cependant, dans la plupart des cas, les deux adversaires jouent l'un après l'autre et cherchent à battre un high-score (type casse-briques). Mais en cherchant bien, on finit par trouver certains programmes dans lesquels le jeu est interactif. Tout d'abord beaucoup de "simulations sportives" permettent des matchs à deux. Nous avons parlé de l'ancêtre tennis: aujourd'hui les simulations de tennis sont plus sophistiquées, les raquettes-rectangles sont remplacées par des sportifs parfaitement équipés, et les spectateurs prennent place dans les tribunes. Hélas, le sport est fort technique et le rendu d'un revers à deux mains, choppé ou lifté n'est pas vraiment évident.
Le football a aussi beaucoup inspiré les concepteurs: quel grand joueur n'a pas prêté son nom à un tel logiciel? Ici le problème est différent: il n'y a plus un seul sportif de chaque côté, mais toute une équipe. Alors le plus souvent le joueur contrôle, par l'intermédiaire du joystick, le membre de l'équipe le plus proche du ballon. Passes, têtes, tirs, contrôles et arrêts du gardien, tout est désormais possible, mais cela passe par des acrobaties digitales entre le manche du joystick et le bouton de feu. Plus récent, voici *Advanced Rugby Simulator*: Contrairement au sytème précédent, le joueur doit appuyer sur le tir pour déplacer le contrôle d'un rubygman à l'autre: ce n'est pas automatiquement le plus proche de la balle qui est manipulé. Comme pour le foot ou dans *Speedball*, tous les joueurs non contrôlés évoluent de façon programmée, en fonction de l'action qui se développe et "au mieux". En général, le résultat est plutôt heureux.

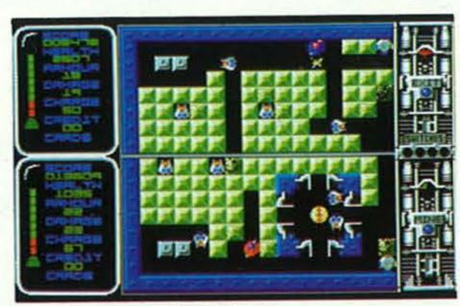
Speedball

Transition idéale entre les simulations sportives et les jeux d'affrontement, de nombreux softs ont pour thème les arts martiaux. Ils essaient de traduire les gestes multiples et précis des adeptes du kung-fu ou du karaté: plus que jamais il vaut mieux ne pas souffrir d'arthrite dans les doigts, tant ces simulations réclament de la dextérité et de la rapidité. Nous voici donc dans les jeux d'affrontement, genre omniprésent dans la micro ludique. L'exemple le plus significatif est peut-être *Barbarian* (celui de Palace Software) où deux gaillards sauvages et farouches combattent à mort. L'un à droite, l'autre à gauche, les deux protagonistes sont là encore manipulés aux joysticks, et les joueurs se battent à coup de pression du bouton de tir aux moments opportuns, en conjonction avec les mouvements du manche à balai. On retrouve le même phénomène dans l'épreuve de sumo de *World Games*.


Falcon

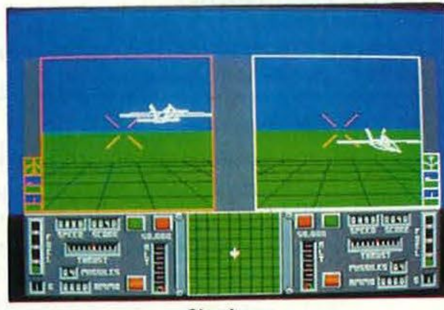
Les simulateurs de vol ont eux aussi offert des exemples de jeux se pratiquant à deux: tel *Skychase*, plus jeu d'arcade que simulateur ou *Falcon* et *P-51*, à jouer à deux en reliant deux ordinateurs.

Restons dans le registre militaire avec *Combat School*, où vous êtes un "bleu" au service militaire. Le jeu à deux s'enrichit d'un nouveau paramètre: le chrono. Dans le parcours du combattant, vous luttez certes pour finir le trajet avant votre partenaire (l'écran montre les deux parcours simultanément), mais aussi pour établir un record chronométrique. L'affrontement direct devient indirect et le chrono s'inscrit comme un véritable adversaire. Avec *Captain Fizz*, on aborde une dimension tout à fait différente: les joueurs passent de la rivalité à la coopération. Plus question de se cogner dessus, de se lancer des grenades, de marquer plus de buts que l'autre. Désormais il faut s'aider, partager les objets trouvés et réfléchir ensemble au meilleur moyen de vaincre les difficultés. Evoluant en même temps, les deux héros, visibles à l'écran qui est partagé en deux, progressent dans les mêmes couloirs, et doivent coordonner leurs actions (comme sur le hit, certes plus ancien mais toujours d'actualité: *Gauntlet*). L'expérience montre que si l'union fait la force, elle n'est pas toujours facile à obtenir: on éprouve un indicible et pervers plaisir (camouflé d'hypocrites excuses) à voir se tortiller de douleur son allié, touché "par erreur"...


Captain Fizz

Si les jeux d'arcade offrent de bien sympathiques possibilités en duo, il reste bien des domaines inexploités comme les jeux d'aventure et de rôle dont le fonctionnement actuel incite au jeu solitaire. C'est pourtant bien souvent des "équipes" d'aventuriers qui évoluent à l'écran! Une louable tentative sur ce chemin rocailleux avait été tentée par Microïds, l'éditeur de *Iron Trackers*: inspiré d'une chasse à l'homme, le jeu proposait un parcours mi-aventure, mi-arcade où les joueurs étaient à la fois rivaux et partenaires. Hélas, le jeu s'est en fait limité à éviter quelques obstacles aux commandes d'un petit véhicule...

Attention, les jeux à deux obligent souvent (c'est évident) à disposer de deux joysticks ce qui, après tout, n'est pas forcément le cas de tous les


Skychase


Powerdrome

utilisateurs: conseillez donc à votre partenaire d'amener le sien. Ou offrez-en un à votre petite sœur: vous oublierez rapidement l'investissement quand, après un cuisant 10/0 à *Speedball*, vous vous verrez obligé de venger votre honneur.

Pour les fans des jeux à deux, voici quelques références. Nos préférés sont indiqués par un petit cœur.

SIMULATIONS SPORTIVES:

- *Peter Beardsley's International Football*, édité par Grand Slam, pour *Amiga* et *Atari ST*, voir *J&S* n°53.
- *Advanced Rugby Simulator*, voir Microflash. ♥
- *Basket Master*, *Ian Botham's Test Match* (baseball), *Superbowl* (football américain), dans la compilation Game, *Set and Match 2*, édité par Ocean, pour *Amstrad CPC*, *C64*, *Spectrum*.
- *Street Sports Soccer* (football), édité par Epyx, pour *C64*, *Atari ST*.
- *By Fair Means Or Foul* (boxe), édité par Superior Software, pour *Atari ST*.
- *Tennis 3D*, édité par Loriciels, pour *Amstrad CPC*.
- *Super Tennis*, édité par Answare, pour *TO7-MO5*.
- *International Wrestling* (catch), édité par Epyx, pour *Atari ST*.


International Karaté +

- *Uchimata* (judo), édité par Martech, pour *C64*.
- *Exploding Fist* (karaté), édité par Firebird, pour *C64*.
- *Double Dragon* (baston), édité par Melbourne House, pour *Atari ST*, *Amiga*, *C64*.
- *International Karaté* +, voir Microflash. ♥
- *World Games*: pour le sumo, dans la compilation History in the Making, édité par US Gold pour *C64* et *Apple II*.
- *Summer Games 1* et *2*: pour les courses, la natation, l'escrime, le cyclisme et l'aviron, compilation Gold Silver Bronze, édité par Epyx, pour *Amstrad CPC*, *C64* et *Spectrum*.

ARCADE:

- *Barbarian*, édité par Palace Software, pour *Amstrad CPC*, *Amiga*, *Atari ST* et *C64*. ♥
- *Hotshot*, édité par Addictive, pour *Atari ST*, *Amstrad CPC* et *C64*.
- *Dynamic Duo*, édité par Firebird, pour *Amstrad CPC*.
- *Combat School*, dans la compilation The In Crowd: voir Microflash.
- *Spy vs Spy*, édité par Databyte, pour *Atari ST*.

SIMULATEURS DE VOL:

- *Falcon*, édité par Mirror Soft, voir *J&S* n°56. ♥
- *P-51*, voir ci-dessous. ♥

Attention! Ces deux jeux nécessitent deux ordinateurs.

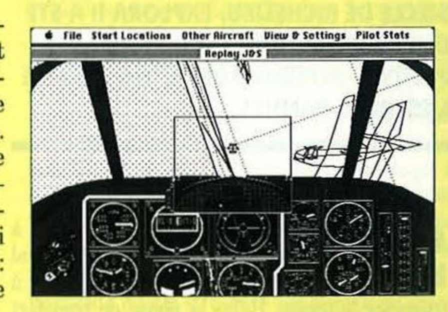
- *Skychase*, édité par Image Works, pour *Atari ST* et *Amiga*.

DIVERS:

- *Iron Trackers*, édité par Microïds, pour *Atari ST*.
- *Mike and Moko*, édité par MBC, pour *Amstrad CPC*.
- *Supersprint*, édité par Electric Dreams, pour *Atari ST*.
- *Powerdrome*, édité par Electronic Arts, pour *Atari ST* et *Amiga*, attention deux ordinateurs requis. ♥
- *Speedball*, édité par Image Works pour *Atari ST*, *Amiga*, voir *J&S* n° 56. ♥
- *Captain Fizz*, voir Microtop. ♥
- *Gauntlet 1* et *2*, édité par US Gold, pour *Atari ST*, *Spectrum*, *PC* et compatibles, *Apple II* et *IIGS*. ♥

P-51 MUSTANG FLIGHT SIMULATOR

Edité par Bullseye Software, diffusé par Genius Software, 53, boulevard des Batignolles, 75008 Paris.
Type: simulateur
Disquette pour *Macintosh* (395F)
Manuel et écran en anglais.



Vraoum Tadadadadadadada... Enfer et damnation, je l'ai encore raté. Le Messerschmitt part en virage ascensionnel vers la gauche. Je n'arrive pas à le suivre, un coup très sec sur le manche, mon Mustang se cabre, remonte un peu. Le boche est de nouveau dans le collimateur, je presse le bouton des mitrailleuses. Le crépitement de mes six Brownings fait trembler la cellule... Le Me-109 fume, mais vire toujours aussi sec...piqué ! Un sacré pilote, le type d'en face: dommage que nous ne soyons pas dans le même camp.
Je plonge à sa poursuite. Le badin (1) s'affole, l'accéléromètre explose. Virage, voile noir et craquement sinistre. Aïe, aïe, la vrille. L'aile gauche est partie. Je me débats furieusement avec la fermeture de la verrière. Enfin, elle s'ouvre. La force centrifuge m'éjecte de la carlingue. Quelques secondes de chute... Le parachute se déploie avec un bruit sec. Je suis en vie! Souvenirs de quelque as de la Deuxième ? Non, rien qu'une mésaventure arrivée à l'un de nos journalistes en février 1989.
P-51 Mustang Flight Simulator est de loin le meilleur simulateur de vol pour *Macintosh*, conçu par l'auteur du fameux *Fokker Triplane Simulator*. Cette fois-ci nous sommes en 1944 dans le Sud de l'Angleterre, aux commandes d'un bon vieux Mustang. Votre mission: mitrailler camions, trains, aérodromes et bâtiments en Europe occupée, en descendant en combat singulier tout ce qui vole avec des croix noires sur les ailes. Le pilotage et le combat sont difficiles et demandent entraînement et dextérité. Il vous faudra un dizaine d'heures de vol avant d'homologuer votre première victoire. Le "Messer" devient de plus en plus coriace au fur et à mesure que votre palmarès s'améliore.
Le pilotage s'effectue conjointement avec la souris et le clavier, tous deux paramétrables par l'utilisateur. La simulation est parfaite. En plus des quatre vues traditionnelles, droite, gauche, face et dos, *P-51* offre deux vues de face supplémentaires, à 45° et 90° au-dessus de votre tête. Indispensable pour suivre les évolutions de l'adversaire. A n'importe quel moment du jeu, vous avez la possibilité de faire sortir la caméra de votre cockpit, et de la placer à votre guise dans le "monde" pour suivre vos évolutions de l'extérieur, y compris à partir de l'autre avion. Le programme est pourvu d'un mode "Replay"- cinq vitesses avant et cinq arrière- permettant de revoir les 60 dernières secondes du vol. A n'importe quel moment, vous pouvez stopper... et reprendre la partie à cet endroit précis. Pratique pour corriger ses erreurs de pilotage et de jugement. Mais gardons le meilleur pour la fin. *P-51* offre la possibilité de jouer à deux. Rien de plus simple: il suffit de connecter deux *Mac* par l'intermédiaire du câble *Mac/Imagewriter II*. Enfin la faculté de descendre en flammes tous vos petits copains! Grisant. A posséder absolument sur votre tarMac.
(1) compteur de vitesse.

ERYK VON MESSERSCHMIDT

EXPLORA II

L'AVENTURE AU PASSE RICHEMENT COMPOSE

RAPPELEZ-VOUS LA COURSE EFFRENEE A TRAVERS LES EPOQUES A LA RECHERCHE DU MEURTRIER DE VOTRE PERE. DE LA PREHISTOIRE A L'EGYPTE, EN PASSANT PAR LES SPLENDEURS PERDUES DES CIVILISATIONS PRECOLOMBIENNES, EXPLORA ETAIT UN SUPERBE VOYAGE. UN AN APRES, INFOMEDIA NOUS OFFRE UNE SUITE DIGNE DE CE NOM: DE LA GRECE ANTIQUE AUX SPLENDEURS DU XVIIe SIECLE DE RICHELIEU. EXPLORA II A ETE ELU AS D'OR DU JEU MICRO AU FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE L'ESPRIT A CANNES.



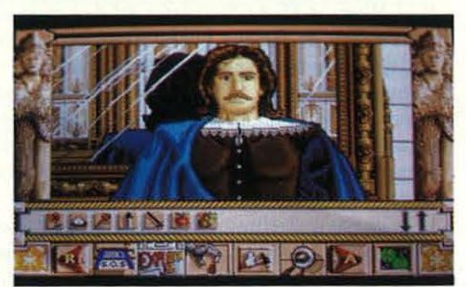
Sàuverez-vous l'honneur d'Anne d'Autriche?

Souvenez-vous... Vous vous apprêtiez à revenir dans votre cher château familial en 1922 à bord d'Explora, la machine à traverser le temps. Hélas la phase de transfert a été perturbée par un incident majeur: un dérèglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de l'engin et une surconsommation de métal indispensable à l'alimentation du surgénérateur: bref, vous êtes en rade. Propulsé dans un monde (pas tout à fait) inconnu, vous allez devoir user (de) vos neurones pour venir à bout de nouvelles épreuves: cette fois, il y en aura treize à traverser!

Bienvenue à bord...

Quand le rideau s'ouvre (c'est un peu l'impression qu'on a...), un doux bruit de ressac se fait entendre. Là, face à vous sur le pont d'un navire inconnu, vous reconnaissez Explora, dont l'aspect n'a pas changé: entre le fauteuil Louis XV et la deuche. Un petit tour alentour vous permettra de vous rendre compte que vous n'êtes pas de retour à Jouy-en-Josas comme prévu, mais que vous avez changé de peau et d'époque.

Infomedia a cette fois axé l'aventure sur des aspect culturels bien connus des français. Si on peut prévoir des problèmes à l'exportation (imaginez le Texan moyen et ses grosses pattes face à Milady...), notre côté "baguette-coulant-pif" est plutôt flatté. En gros, trois références littéraires: *L'Odyssée* d'Homère (étudié en sixième), *La Chanson de Roland* et *Les Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas (père) dont vous relirez attentivement l'épisode concernant les douze ferrets de la reine Anne d'Autriche. A chaque étape, vous incarnerez donc un héros représentatif: Ulysse, Roland (le sonneur d'olifant de Roncevaux) ou d'Artagnan, car Infomedia aime les accents fleuris. Vous aurez à



Le Duc de Buckingham a l'accent du Major Thompson!

combatre ou à séduire des personnages prestigieux tels que Milady, le duc de Buckingham, le devin Tirésias ou Eole, le dieu des vents.

Les épisodes de *L'Odyssée* (avant le retour à Ithaque) sont scrupuleusement rapportés: la rencontre avec les Lotophages de Libye, l'escale au pays d'Eole, le combat d'Ulysse avec Polyphème le cyclope de Sicile, les cannibales de l'île des Lestrygons, ses amours tumultueuses avec Circé la magicienne dans l'île d'Aea ("*Vé! La pitchoune!*"), sa lutte contre les chants mélodieux des sirènes ou Charybde et Scylla. A se demander si Homère ne touche pas des royalties!

Si vous n'êtes pas bouché à la cire, cela devrait vous suffire pour réussir l'aventure. Qui a dit non? Bon, nous allons être généreux en vous donnant un nombre en or: 143101113, à vous de trouver les décimales. Sachez également que vous pouvez prendre un nombre illimité d'objets, mais que seuls les treize premiers seront affichés.

Destiné à tous, *Explora II* a un petit côté historico-éducatif qui ne déplaira pas à certains parents: c'est l'argument à employer pour leur faire sortir leurs sous! Montrez-leur *J&S*: "*Regarde Papa! Ils disent qu'on peut apprendre l'histoire avec!*" On peut même apprendre bien plus si l'on en juge à certain épisode avec Milady. Que nous vous laissons découvrir, oh, mousquetaire en herbe!

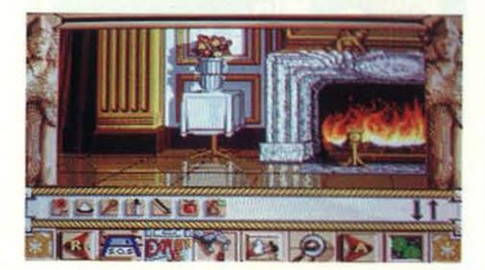
Manipulation temporelle

Infomedia a fait un effort particulier sur la présentation et la convivialité. La manipulation s'effectue avec la souris, et le nombre d'icônes est réduit au strict minimum: on peut examiner, utiliser, prendre ou poser des objets. Attention! Les objets lâchés dans le décor sont désintégrés.

Impossible de remettre la main dessus: pensez-y. Lors d'une rencontre avec un personnage, on peut lui parler, l'écouter ou lui offrir un objet (méfiez-vous de ses réactions). On peut sauvegarder ou recharger une situation à volonté: nous vous conseillons d'effectuer des sauvegardes fréquentes. Mais attention! Une sauvegarde nécessite une disquette: prévoyez-en un stock. Vous avez la possibilité d'installer le logiciel sur disque dur, ce qui apporte un grand confort d'utilisation. Les sauvegardes s'effectuent de toute manière sur disquette.
Cette ergonomie permet à n'importe quel quidam, médiocrement familiarisé avec les rudiments informatiques, de maîtriser les commandes en quelques minutes. L'aventure est en deux dimensions, une dimension pour le temps et l'autre pour l'espace. Ce qui fait que, dans un lieu donné, vous ne pouvez qu'avancer ou reculer. Cela évite les problèmes fastidieux de la rose des vents d'*Explora I*. Les déplacements temporels s'effectuent avec Explora (la machine): ils sont proportionnels à la valeur radioactive de l'objet métallique que vous placez dans le



Chez Hélios (Méditerranée): pas de club mais déja des bœufs...

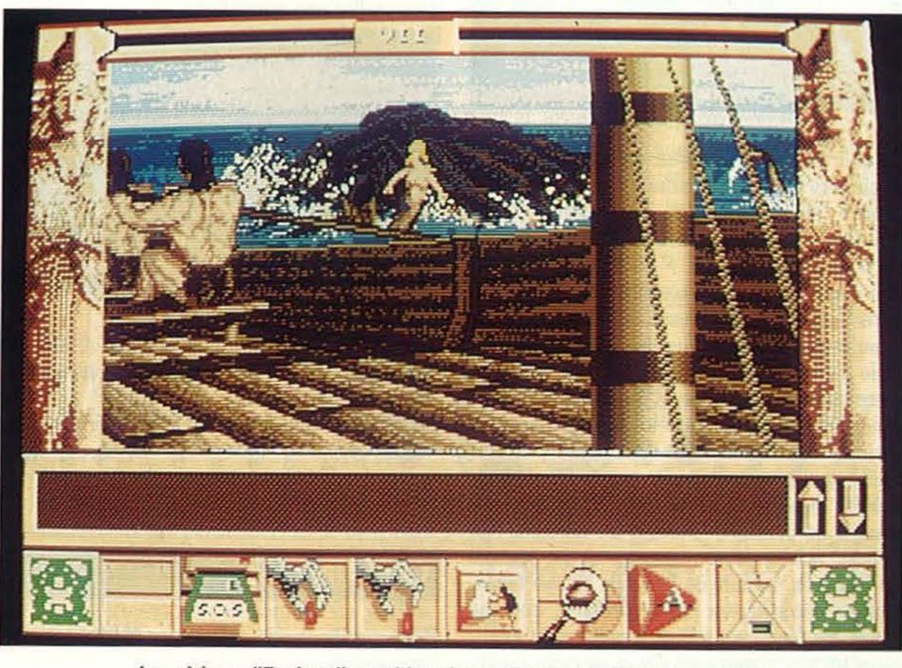


Chaque petit passage a ses secrets...

surgénérateur. La stratégie à adopter sera donc une gestion perspicace des différents objets en métal que vous trouverez, leur teneur pouvant être positive ou négative. Il faut savoir qu'un objet métallique peut avoir une autre utilisation dans le jeu que le simple déplacement d'Explora, et que seul un ordre bien précis et incontournable des différentes époques vous permettra de revenir à vos origines... Bonjour les combinaisons!

Planez dans le décor!

Fabien Begom est un maître du graphisme micro: plus de soixante- dix tableaux dessinés à la main. La finesse du détail et l'harmonie des couleurs restituent parfaitement l'atmosphère de chaque époque. Certaines vues intérieures du Louvre sont remarquables et témoignent d'un louable souci de documentation. Les voix sont digitalisées, en français bien sûr, et d'une qualité presque parfaite. Rendons hommage au Théâtre de la Rencontre qui a réussi des intonations fort drôles (ne ratez pas le "trrruculent" accent du duc de "Trrréville" lors de sa rencontre avec "d'Arrrtagnan", ou la voix troublante de Circé). La musique est aussi agréable (le langage de programmation est un mélange de GFA Basic compilé et d'Assembleur). Seule l'animation nous semble un peu en retrait par rapport au reste. Mais la qualité graphique rattrape facilement cette lacune.
Beaucoup mieux structuré sur le plan du scénario qu'*Explora I*, le petit frère est une réussite sur tous les plans, à tel point que le jeu devient une référence. Nous avons pris un grand plaisir à l'explorer pour vous: les pièges sont nombreux mais logiques, et on finit toujours par s'en sortir: question de jugeotte (à suivre dans Micromanie).
Avant de terminer, laissez-nous lancer un appel aux pirates: en piratant un logiciel comme *Explora II*, vous détruisez vous-même votre plus belle source de joie ludique. Le piratage nuit à la production de qualité: à quoi bon passer des mois sur un soft si l'on en vend une centaine? Et que dire des coûts de protection (20% du prix d'un jeu) que payent les honnêtes gens qui refusent de marcher dans les combines minables du piratage systématique? A ceux qui "achèteront" une version illégale, un avertissement: vous ne saurez jamais, en cas d'impasse, si le blocage vient du jeu ou de sa protection. Et Infomedia réserve quelques surprises aux aventuriers au rabais....



Les sirènes d'Explora II sont bien plus belles que celles de la légende!

FICHE TECHNIQUE:
Edité par Infomedia, diffusé par 16/32 Diffusion
Type: aventure
Ecran et manuel en français
3 disquettes double-faces ou 6 disquettes simples faces (pleines à craquer) pour *Atari ST* et *Amiga* (375 F)

POLICE QUEST II: "THE VENGEANCE"

Edité par Sierra, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
6 disquettes (3,5 ou 5,25) pour *PC* et compatibles (395 F)
Manuel et écran en anglais

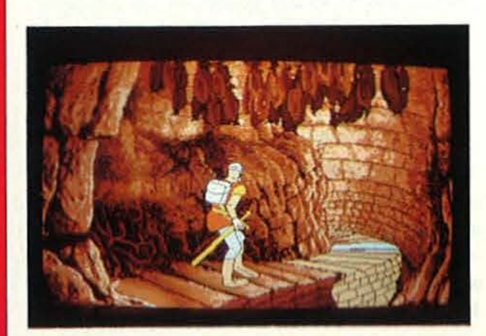


Encore mieux que *Starsky et Hutch*! Le capitaine de Police, qui ressemble à Dobbey comme deux gouttes d'eau, m'informe, les pieds sur la table et le plus naturellement du monde, que mon ennemi numéro1, Jessie Bains, s'est évadé! *Damned...* Ma petite amie a témoigné contre lui lors du procès qui devait l'envoyer pour 90 ans derrière les verrous... A peine le temps de prendre mon flingue et de voler au secours de ma belle, qu'il a pris un flic en otage. Construit d'après les observations d'un vrai poulet à l'américaine, *Police Quest II* constitue une véritable prouesse. On y retrouve le code pénal (et ses articles, à connaître par cœur), les codes de communication radio, le stand de tir, les poursuites, les fichiers et toute l'ambiance des séries qui, de *Captain Furillo* à *Kojak*, ont fait qu'on reconnaît mieux à l'écran la Cinquième Avenue que la rue Mouffetard. Un seul ennui: il faut causer le ricain.

Son: 2/10	Graphisme: 6/10
Animation: 6/10	Originalité : 7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

DRAGON'S LAIR

Edité par Readysoft, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/aventure
6 disquettes pour *Amiga* (449 F)

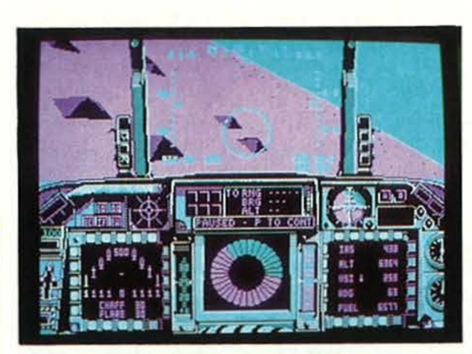


Un chevalier doit se sortir vivant d'un donjon agressivement gardé. Disons-le: il ne s'agit pas d'un jeu. Le graphisme et l'animation ont mangé le scénario et les possibilités de choix et de réaction laissées au joueur, qui se contente de pousser le bouton au quart de seconde près (jouez plutôt avec le pavé numérique). Sans quoi Dirk le Crétin (ainsi nommé parce qu'il revient toujours bêtement sur les pièges déjà passés: une invention calamiteuse du concepteur pour doubler le temps de jeu) décède illico dans d'atroces et photogéniques souffrances. Il reste que ces six disquettes sont d'un niveau "graphicomique" jamais atteint, et qu'on se lasse à peine de tout refaire quand Dirk avale pour la troisième fois son parchemin de naissance. Mon royaume pour des vies infinies!

Son: 7/10	Graphisme: 9/10
Animation: 9/10	Originalité :8/10
❤ 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10	

F-16 COMBAT PILOT

Edité par Digital Integration, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
2 disquettes 5,25 ou une disquette 3,5 pour *P C* et compatibles (235 F)
Bientôt disponible sur *Atari ST* et *Amiga*



Manuel en français, écran en anglais, cartes graphiques CGA ou Hercules
Encore un simulateur de vol sur F-16. Visiblement, les concepteurs ont tenu compte des faiblesses de *Falcon*. *F-16* est plus complet, plus maniable et plus accessible. Au détriment du réalisme? Pas sûr. Dans tous les cas, tous ces "simulateurs" ne sont que des jeux: le pilotage facile n'est jamais malvenu, il permet de mieux se consacrer à sa mission et d'apprendre à voler rapidement. *F-16* est donc un bon soft pour les novices. L'animation est très rapide, ce qui constitue une bonne surprise sur un *PC* de base (8 MHz de vitesse d'horloge). On peut même changer les paramètres météo des missions (vol de nuit, rafales de vent, nuages...). Le manuel est fort bien traduit de l'anglais et son épaisseur ne découragera pas le profane, quoique toutes les fonctions soient à notre avis expliquées un peu rapidement. Deux reproches encore: le son (un couinement innommable vous annonce qu'un missile vient de transformer votre réacteur en grill à merguez) et les couleurs minimalistes (CGA).

Son: 1/10	Graphisme: 6/10
Animation: 8/10	Originalité : 4/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10	

WASTELAND

Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: adaptation de jeu de rôle
2 disquettes pour *PC* et compatibles (299 F)
Ecran et manuel en anglais



Quelques Rangers tentent de protéger quelques braves survivants émergeant benoîtement de leurs clapiers anti-atomiques, une carotte lyophilisée entre les dents. Tout ça dans les relents d'oignons frits, de poudre à munition 9mm et de rats mutants crevés: le goût de l'Amérique, *The Day After* (la version US de *Malevil*).
Le joueur forme son équipe de personnages, en définit les caractéristiques (points de vie, force, intelligence, etc.), les compétences (charger et désenrailler une mitraillette *Uzi*, par exemple), la nationalité (imaginez un Ranger ukrainien ou pékinois) et le...*sexe*! Mais point d'orgie dans le programme, même si les survivants ont du boulot pour repeupler l'Amérique. "*Le sexe définit seulement à quelle salle de bain Il ou Elle ont accès*", dit le manuel. Nous voilà rassurés. Mais, par saint Macburger, quel jeu passionnant: un territoire immense à explorer, des surprises à tous les coins de désert! *Wasteland* est le digne frère héroïco-atomique de *Pool of Radiance*.

Son: 3	Graphisme: 6/10
Animation: 5	Originalité :7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

CAPTAIN FIZZ

Edité par Psygnosis, diffusé par 16/32
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (150 F)

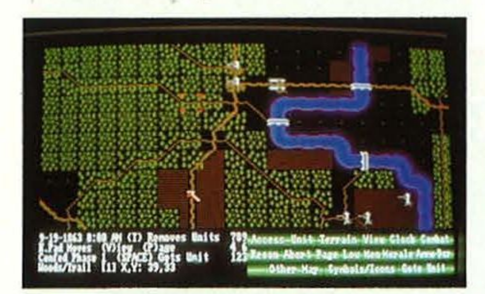


Captain Fizz est un exemple rarissime de jeu à pratiquer en collaboration (voir notre dossier). L'écran est divisé par moitié, chacune restituant le parcours d'un des deux joueurs. Votre héros (vu de dessus) doit éliminer un nombre impressionnant de robots tueurs, ramasser des "clefs" colorées correspondant aux portes du labyrinthe ainsi que divers armements et monnaies convertibles en énergie auprès des bornes idoines. Autant de nécessaires bricoles à partager si l'on veut accéder à l'étage supérieur. Un jeu très riche (proche de *Gauntlet*) qui testera vos capacités à jouer près d'un un partenaire sans lui tirer dessus!

Son: 6/10	Graphisme: 6/10
Animation: 6/10	Originalité : 7/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

Edité par SSI, diffusé par Ubi Soft
Type: wargame
Disquette pour *Amiga, Apple II, PC* (299 F), *C64* (229 F)
Manuel en français, écran en anglais



La bataille de Chickamauga, confuse et sanglante, comme nombre d'entre elles pendant la guerre de Sécession, est une des préférées des historiens militaires qui s'échinent depuis longtemps à la refaire. C'est justement ce que propose SSI en offrant, comme à son habitude, un produit de qualité indéniable (l'intervention du commandement est particulièrement bien vue) mais non exempt de défauts mineurs. La carte n'est pas très lisible (les unités s'y détachent mal), la notice est un peu confuse (et souffre d'une traduction mot à mot assez imprécise, on note cependant l'effort) et le jeu reste inaccessible au débutant. Il faudra même un bon moment au wargamer chevronné avant de contrôler parfaitement ses unités. Passé ce cap, *Rebel Charge* se rapproche assez de l'esprit des wargames avec figurines dans le style des *Aigles*. Dernier détail pour la version *Amiga*: le système de protection du soft a été élaboré à partir du manuel anglais. Les références nécessaires sont en pages 38 et 39 du manuel français.

Son:7/10	Graphisme: 6/10
Animation: —	Originalité : 7/10
❤	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

KING'S QUEST IV

Edité par Sierra Soft, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
4 disquettes pour *Atari ST* (329 F)
Manuel et écran en anglais



Sous-titré "the Perils of Rosella", voici le quatrième volet de la saga. Vous incarnez Rosella (si, si) et vous devez accomplir plusieurs missions pour sauver la famille royale. Le jeu fonctionne en animations 3D avec de superbes graphismes dans le genre "livres d'images". Les contacts sont possibles avec les créatures rencontrées grâce au système de dialogues: utilisez des phrases simples et précises. C'est bien le seul aspect laborieux de ce soft qui enchante l'œil et promet de longues aventures. Sierra crée des produits de qualité et *KQ IV* en est un. Mais attention: le jeu est en anglais et ne s'adresse encore une fois qu'à ceux qui maîtrisent bien cette langue.



Son: 5/10	Graphisme: 9/10
Animation:8/10	Originalité : 6/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

FOFT

Edité par Gremlin, diffusé par SFMI
Type: aventure
2 disquettes et une cassette audio pour *Atari ST* (285 F)
Manuel en français, écran en anglais

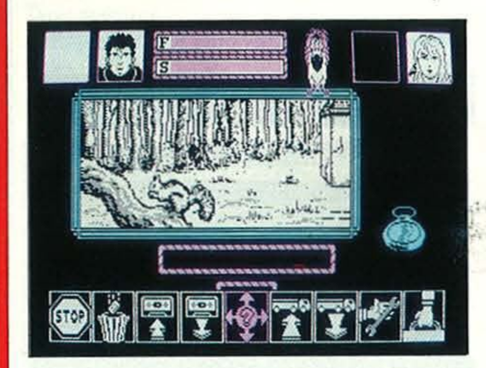


La Fédération des Marchands Libres est un organisme de commerce intergalactique qui fait appel à des chasseurs pour assurer la protection des convois. Vous êtes un de ces chasseurs, débutant bien sûr, mais vous espérez monter en grade en accomplissant avec brio les missions qu'on vous proposera. *FOFT* un plagiat d'*Elite*? Cela ne fait aucun doute. Mais ce jeu s'en démarque par plusieurs points. Si *Elite*, par sa majestueuse lenteur fait penser à *2001, l'Odyssée de l'espace*, *FOFT* se rapproche plus de *Star Wars* (le film): il est plus rapide, plus agressif. Les missions revêtent ici autant d'importance que le commerce, et le logiciel offre des systèmes inédits. On dispose en particulier d'un ordinateur de bord sur le fonctionnement duquel nous reviendrons. L'univers décrit contient un nombre... astronomique de planètes; l'équipement des vaisseaux est plus divers que celui du *Cobra* de vous savez qui, etc. *FOFT* vous plonge plus que jamais dans les fins fonds de l'espace, pour des semaines de jeu.
Passons sur la musique: nous avons écouté, goût du risque oblige, un extrait de la *Water Music*. Haendel s'en retourne encore dans sa tombe. Avertissement: une première version du jeu, sortie un peu en catastrophe pour répondre à l'attente du public n'était pas compatible avec le clavier français. Ce qui rendait le jeu... injouable. Cette faute fâcheuse a été corrigée: demandez donc l'échange à votre vendeur habituel.

Son: 5/10	Graphisme: 7/10
Animation: 8/10	Originalité : 6/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

HURLEMENTS

Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
Disquette 5,25" pour *PC* et compatibles (259 F)



Grâce aux indiscrétion de son pote de cellule, Kane a appris l'existence d'un fabuleux magot... A peine sorti de prison, il se lance avec sa, euh..., fiancée à la poursuite des lingots dorés. Qui sont manifestement gardés par des individus pas catholiques. Un petit jeu d'aventure qui pourrait être sympa si la gestion n'en était pas si mal conçue. Version *Amstrad* déjà présentée dans *J&S* n° 51.
Nous aimons: 5/10

INTERNATIONAL KARATE +

Edité par System3, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Amiga, Atari ST, PC* (245 F)



Bing, paf, pan, kiaïïï (et autres onomatopées). Un bon vieux karaté comme au bistrot. On peut y jouer seul contre deux combattants informatiques, ou à deux contre l'ordinateur. C'est rapide, le son est excellent, et c'est assez drôle: Sir Run Run Shaw, le milliardaire du film beignet de crevettes, y reconnaîtra les siens.
Nous aimons: 7/10

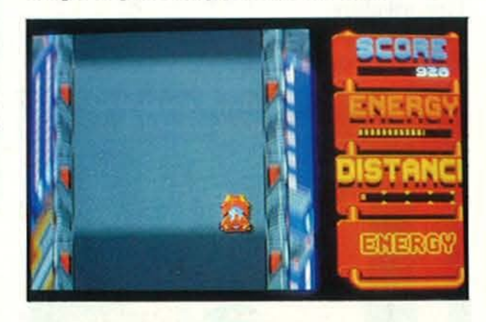
BARBARIAN II (THE DUNGEON OF DRAX)

Edité par Palace Software
Type: arcade/aventure
3 disquettes pour *Atari ST* (185 F)
En moins de temps qu'il n'en faut pour retrouver le numéro 1 dans une compilation, voici le numéro 2. Même menu, à base de duel mâtiné d'aventure: monstres variés (dont un délicieux poulet mutant et un subtil saurien aérophagique), niveaux à satiété: de quoi mettre sous l'épée de l'accorte princesse Mariana (sans doute en option à l'occasion du Bicentenaire). L'humour n'est pas resté au donjon, même s'il tire un peu sur l'hémoglobine. On regrette cependant de ne pouvoir jouer à deux.
Nous aimons: 7/10



L.E.D. STORM

Edité par Capcom, diffusé par SFMI
Type: arcade
Disquette pour *Amiga, Atari ST*(199 F)



Le type même du petit jeu qui détend: course-parcours, toujours à fond sur le champignon, à booter de suite sans lire des tonnes de manuel. Bien fait. Mais l'originalité est un peu poussive.
Nous aimons: 6/10

ADVANCED RUGBY SIMULATOR

Edité par Code Master
Type: simulation sportive
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Nous ignorons si Serge Blanco aimerait cette simulation. Mais reconnaissons que, lorsque les avants se développent en ligne et progressent vers l'essai, passe après passe, ce jeu est furieusement prenant. Et d'actualité.
Nous aimons: 7/10

LES AVENTURIERS

Edité et diffusé par Infogrames
Type: compilation
2 disquettes pour *Amstrad CPC* (199 F)
Huit jeux bradés (*Eden Blues, Momy, Dwarf, Massacre à la tomate*, etc.) d'origines diverses et anciennes (1986, 1987) pour patienter en attendant le père Tintin.
Nous aimons: 5/10

F-14 TOMCAT

Edité par Activision, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
2 disquettes pour *C64* (169 F)

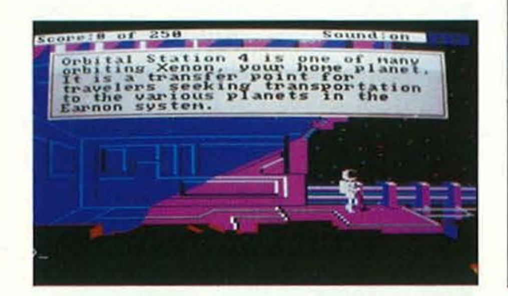


Incroyable ce qu'un bon vieux *64* peut faire, avec ses 8 minables bits et son âge canonique. Les limites de l'ordinateur ont entraîné une simplification fort agréable des commandes, ce qui fait de *Tomcat* un excellent programme d'initiation. En plus, on y trouve tous les détails que seuls les grands possèdent: sauvegarde d'une carrière, entraînement (sur T-2 *Buckeye*), armements, ennemis... Très intelligemment,

quelques missions consistent à *prévenir* d'éventuels ennemis, au lieu de tirer. Sous peine d'un savon mémorable!
Nous aimons: 8/10

SPACE QUEST II

Edité par Sierra Software, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
Disquette pour *Amiga* (299 F)



Un Agent de Surface de l'Espace (balayeur dans une station orbitale de troisième zone) se voit confier le sort de la galaxie. On retrouve ici l'esprit volontier irrévérencieux qui présida (au XXe siècle) aux aventures de Leisure Suit Larry. Aliens crétins, anti-héros abrutis: c'est *Star Trek* revu par Mel Brooks. La BD fournie dans la boîte est au-delà du réellement marrant. Heureusement, car le graphisme du soft est toujours aussi laid.
Nous aimons: 7/10

CYBERMIND

Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/réflexion
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Arcade-réflexion? Comment? Non, ça n'est pas incompatible. *Cybermind* est un casse-tête original où, pour une fois, on fait marcher ses méninges. Comme dans *Bubble Ghost* ou *Bombuzal*, chaque tableau a sa solution: un peu de doigté et d'observation, et ça passe. A découvrir par soi-même, car la notice est pour le moins succinte.
Nous aimons: 7/10

SWORD OF SODAN

Edité par Discovery Soft, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/aventure
3 disquettes pour *Amiga* (395 F)
Le syndrôme *Dragon's Lair* commence déjà à frapper: sprites énormes à tous les tableaux. Mais cette fois, il s'agit d'un vrai jeu (style barbare-massacre), certes peu original quant au



fond, mais dont l'image est remarquable. Dommage que l'animation en souffre un peu...
Nous aimons: 7/10

FLYING SHARK

Edité par Firebird
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Un parfait jeu de massacre, assez semblable dans le principe à *1943*, de Capcom: scrolling vertical et feu sur tout ce qui bouge. Tout à fait comme sous les arcades. Si vous laissez votre argent de poche dans les machines à sous, investissez donc: *Flying Shark* sera vite amorti.
Nous aimons: 6/10

PETE ROSE PENNANT FEVER

Edité par Gamestar, diffusion Ubi Soft
Type: simulation sportive
Disquette 3,5 ou 2 disquettes 5,25 pour *PC* et compatibles (269 F)
Une simulation de baseball, apparemment bien réalisée. La seule difficulté (elle est de taille) est que quasiment personne dans notre beau pays ne connaît les règles de ce jeu, encore plus américain que la pizza aux cerises. Nous restons quelque peu perplexes quant à l'avenir de ce jeu en France, d'autant que le manuel s'adresse à des initiés: on ne peut même pas en profiter pour apprendre.
Nous aimons: 5/10

GALDREGON'S DOMAIN

Edité par Pandora, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
3 disquettes pour *Atari ST*, *Amiga* (229 F)



Un barbare part à la recherche de gemmes sacrées. Ce plat est cuisiné selon la recette habituelle: exploration, équipement progressif du joueur, combats, discussions, etc. Pourtant, malgré une présentation correcte, ça reste fade. Peut-être un vrai dialogue et une animation (même succinte) auraient rajouté un peu de sel... Malgré tout, *Galdregon* reste comestible.
Nous aimons: 6/10

WEC LE MANS

Edité par Imagine Software
Type: simulation/course automobile
Disquette pour *C64*, *Amstrad CPC* (149 F)
Participez aux 24 heures du Mans, la plus célèbre des courses d'endurance automobile. De jour comme de nuit, vous pilotez un proto Porsche. Dans le fond du décor, on découvre des montagnes: les Alpes Mancelles, peut-être?. La course est à l'avenant: un peu légère côté doc, franchement nulle côté intérêt.
Nous aimons: 3/10

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Edité par Electric Dreams, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade

Disquette pour *C64, Amstrad CPC , Atari ST* (249 F)



Entre *PacMan* et *Titan*, voici *ISS* ou l'incroyable sphère qui rétrécit. Un jeu difficile et varié où vous lutterez sans cesse contre l'inertie. De multiples embûches vous attendent tout au long du parcours.
Nous aimons: 6/10

THE LEGEND OF BLACKSILVER

Edité par Epyx, diffusé par SFMI
Type: aventure
2 disquettes pour *C64* (150 F)



Si le scénario est classique (sauver le royaume... Encore!), le jeu est assez divertissant. Un vaste monde à découvrir (carte fournie), des villes, des lieux étranges, des monstres, etc. Plus simple et accessible que *Pool of Radiance*. Sortie sur *ST* et *Amiga* au mois de juin.
Nous aimons: 7/10

THE IN CROWD

Edité par Ocean, diffusé par SFMI
Type: compilation
5 disquettes pour C64 (189 F)



Si vous êtes un homme, un dur, un vrai, un tatoué, voici de quoi satisfaire vos légitimes (quoique belliqueuses) envies. *Combat School*, *Barbarian* (Palace), *Predator* et autres massacres de même acabit. La rafale fait surtout mouche sur le prix...
Nous aimons: 5/10

MOTOR MASSACRE

Edité par Gremlin, diffusé par SFMI
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST, Amstrad CPC* (185 F)
Parcours massacre pour Max le Dingue. La possibilité de faire le plein (armes, essence...) est plutôt sympa. De même que la possibilité de faire demi-tour. Hélas, la conduite du véhicule est très difficile. "*Bah, ça n'est qu'un coup à prendre*", hurle Bug Damné.
Nous aimons: 6/10

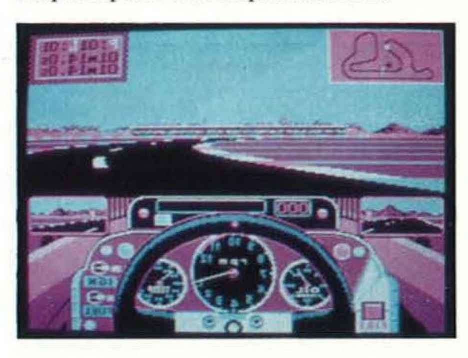
TARGHAN

Edité par Silmarils, diffusé par Loriciels
Type: arcade/aventure
Disquette pour *Atari ST* , *Amiga* (249 F), *PC* et compatibles (269 F)
Le *Barbarian* français: sympathique d'aspect, le muscle saillant, la jupette légère et l'épée bien brandie. De salle en salle, *Targhan* se ballade et tue moult monstres dont la gestion en combat est fort bien réalisée: plutôt que d'avancer bêtement vers une mort certaine, les bretteurs reculent et combattent vraiment.
Nous aimons: 7/10



GRAND PRIX CIRCUIT

Edité par Accolade/Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: simulation/course F1
Disquette pour *PC* et compatibles (300 F)



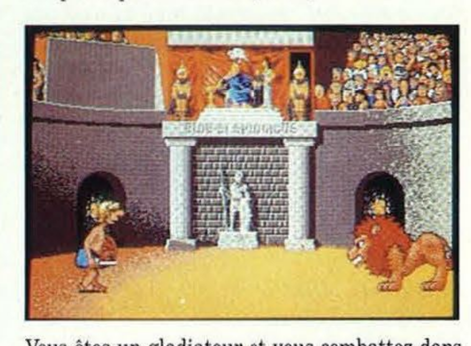
Trois voitures, huit circuits, une simulation de Formule 1 pas plus mauvaise qu'une autre. La gestion au clavier est un peu difficile. Tout ça ne casse pas les damiers du drapeau, mais le graphisme est assez honorable.
Nous aimons: 5/10

SDI

Edité par Sega/Activision, diffusé par Ubi Soft
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST, Amstrad CPC, C64*, cassette pour *Spectrum, Amstrad CPC* (145/95 F)
SDI signifie Strategic Defence Initiative: la "guerre des étoiles" de Ronald Reagan. Il ne s'agit ici ni d'un jeu de stratégie ni d'une simulation (comme *Def Con 5* de Microprose), mais d'un banal massacre où les habituelles blattes de l'espace sont remplacées par des missiles Popov. L'archange saint Mikhaïl vous dissuadera certainement d'acheter ce jeu sans intérêt: écoutez les voix célestes.
Nous aimons: 3/10

I LUDICRUS

Edité par Actual Screenshots, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (195 F)



Vous êtes un gladiateur et vous combattez dans l'arène pour sauver votre minable existence. Pour cela, il vous faudra vaincre des adversaires variés: autres gladiateurs, lions... Les sprites sont rigolos. Mais le mouvement zygomatique tend rapidement vers le bâillement.
Nous aimons: 3/10

AVEZ-VOUS LORE?

COMME PROMIS, VOICI QUELQUES INDICATIONS SUR TIMES OF LORE, JEU PLEIN COMME UN ŒUF. SANS LE PERCER (L'ŒUF), BUG DAMNE VOUS APPORTE QUELQUES INDICATIONS UTILES SUR LES PREMIERES MISSIONS.

1re mission: les pierres

Au départ, descendez dans la salle de l'auberge et discutez avec le régent. Il vous donne votre première mission: rapporter des pierres magiques que des voleurs ont dérobées dans la Sombre Forêt. Allez-y en empruntant le chemin au nord de la ville. Il y a la maison d'un serf accueillant au bord du chemin. Entrez et prenez le couteau par terre. Sortez et poursuivez votre chemin. Dès que c'est possible, entrez dans la forêt par la gauche du chemin et suivez l'unique piste du labyrinthe que constitue cette forêt. Vous atteignez une grande clairière au centre de laquelle sont les orcs voleurs. Tuez-les tous, l'un d'eux possède les pierres. Repartez par votre chemin initial et revenez à l'auberge. Donnez les pierres au régent.

2e mission: les tablettes

Rendez-vous à Ganestor. Allez à l'auberge locale et bavardez: vous entendez parler d'un certain Barton. Cherchez sa maison qui est dans la partie sud de la ville. Interrogez-le et suivez ses indications: vous accéderez ainsi au château. Dans ce dernier, veillez à ce qu'aucun garde ne vous attrape, car le jeu serait fini. Tuez-les en lançant votre couteau, et progressez vers le rez-de-chaussée où se trouvent les tablettes. Celles-ci vous donnent droit à une question: évitez les rumeurs.

Notes:

N'hésitez pas à bavarder dans les auberges, car les rumeurs sont intéressantes: certaines vous permettront d'acquérir une hache et des bottes magiques en vous rendant aux lieux indiqués. La potion verte et la potion blanche redonnent des PV; le parchemin marron est un charme. Evitez de tuer des villageois innocents: cela vous fermera des portes parfois utiles.

POOL OF RADIANCE: QUELQUES TRUCS A SAVOIR

Le jeu réclame une patience énorme: l'apprentissage est long. Néanmoins, il faut impérativement commencer son expérience par les Slums, régions au sortir de la ville. Gagnez des niveaux d'expérience, sauvegardez souvent. Certains personnages rencontrés sont intéressants: il y a un homme qui vous demandera d'aller chercher pour lui un paquet. Accomplissez cette action car c'est une bonne affaire. Proche de N 22: 13 7,8 se trouve, en sous-sol, le repaire du voleur Kuto: combats violents mais lucratifs (au retour en ville, chez le maire); fouillez bien les zones fréquentées par des personnages autres que des monstres. Evitez d'aller sur l'île de Sokal tant que vous n'êtes pas d'un niveau élevé. Attaqués par une tripotée de morts-vivants, les prêtres auront fort à faire; puis vous serez submergé par une foule d'orcs en délire. Attendez d'être équipé.

BUG DAMNE

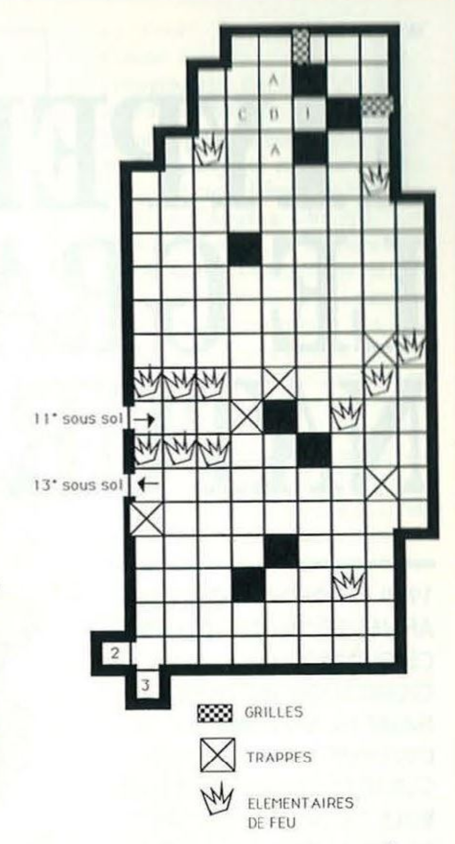
DUNGEON MASTER

Pour réunir Chaos et Librasulus, les deux parties essentielles de la personnalité de Grey Lord, il faut tout d'abord que vos aventuriers aient découvert le Bâton de feu au sixième



niveau. Puis ils devront descendre jusqu'au dernier sous-sol, combattre le dragon pour accéder à la Gemme de Puissance qui viendra se fixer sur le Bâton. Dès lors, vos quatre héros pourront remonter à l'étage au-dessus (douzième sous-sol) pour y affronter Chaos. Là, les choses se compliquent. Chaos, bien que ses mouvements soient assez lents, représente un danger mortel: il lance des boules de feu très puissantes, et vous devrez être sans cesse sur vos gardes. Je vous conseille de vous diriger au plus vite vers le fond de la salle: un recoin fermé par deux portes jaunes vous procurera au besoin un asile temporaire. Le Bâton de feu est la seul arme capable de réunir Chaos et Librasulus. Il faut enfermer Chaos dans une cage énergétique (*fluxcage*) puis provoquer la fusion (*fuse*). Mais si Chaos ne peut pas passer au travers du "rideau" créé par le *fluxcage*, il peut au moins l'éviter en fuyant par l'arrière ou sur les côtés. Aussi faut-il coincer Chaos dans un renfoncement. Je vous conseille donc la case 1 du plan. Voici comment procéder. Jouant au chat et à la souris avec Chaos, vous devrez parvenir à la position suivante: vous êtes en C face à Chaos qui est en B. Déplacez-vous très vite à droite puis à gauche et lancez des *fluxcages* sur les cases marquées d'un A. Revenez aussitôt en C et lancez un nouveau *fluxcage* en B où doit se trouver encore Chaos le maudit. Il reculera alors en 1: vous avancez en B et vous lancez un dernier *fluxcage* en 1, puis tout de suite un sort de fusion. Vous verrez avec délice Chaos qui se transformera en Librasulus puis en Grey Lord. Votre mission est accomplie, bravo!

Vous pouvez aussi utiliser les cases 2 ou 3 qui présentent la même structure, mais en cas de



pépin, vous n'aurez aucun asile immédiat où vous réfugier. Vous pouvez aussi tenter d'encercler de toutes parts Chaos avec des *fluxcages* (nombre illimité), mais chaque *fluxcage* est temporaire et cette méthode semble moins fiable. Si vous avez trouvé une autre méthode efficace pour terminer le jeu, écrivez-nous, vous gagnerez un abonnement à *Jeux & Stratégie*.

RENLO SUBLETT

LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNE

Un Barbare, apprenant un jour que le royaume du Truc était menacé, rangea spontanément les *Essais* de Montaigne qu'il était en train de relire et se rendit à la cour du roi Machin. Ledit souverain l'informa alors qu'un sorcier (ou dragon ou "raider" boursier) menaçait la contrée et que seuls ses muscles pourraient sortir le pays des griffes démoniaques et enténébrées. Après avoir estourbi 235 dragons, libéré 15 princesses, ramassé 720 kilos de pierres précieuses, récupéré 300 km de parchemin, après donc être arrivé au bout des 15 disquettes fournies dans la boîte, le Barbare (qui quelquefois réfléchissait) se dit qu'il serait bon un jour que les scénaristes cessent de se copier les uns les autres. De *Quête* en *Royaume*, de *Contes* en *Légendes*, d'*Epée* en *Seigneur* (cherchez les traductions dans le dico), ce ne sont que plagiats éhontés et à peine cachés. Quant aux héros, leur nom semble toujours tiré d'un mauvais tirage au Scrabble: c'est à qui baptisera son Barbare avec le plus de X, de Y ou de Z. Au point que trouver quelque chose d'original là-dedans devient plus difficile que de trouver le Graal...

HYPERBOREA, LE GRANDEUR NATURE ABSOLU?

1989 EST DECIDEMENT UNE ANNEE REVOLUTIONNAIRE. CEPENDANT, LA CELEBRATION DU BICENTENAIRE NE SERA PAS L'EVENEMENT DE L'ANNEE. CAR HYPERBOREA, LE JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE DU XXI[e] SIECLE, VA AGITER TOUS NOS PETITS CHROMOSOMES LUDIQUES AVEC FRENESIE. PREPAREZ-VOUS: TOUS LES WEEK-ENDS, L'AVENTURE VOUS ATTEND AU COIN DE LA RUE.



Passé composé

Que diriez-vous si on vous proposait de participer à un grandeur nature pour lequel vous choisiriez votre personnage? Et si ce jeu se déroulait quand vous le désirez, le week-end, durant toute l'année? Enfin quelle serait votre réaction si votre personnage était promis à une progression constante à travers des univers sans cesse plus enrichissants? Toutes ses qualités, et bien d'autres, "Hyperboréa" les possède. J'ai rencontré Monsieur C..., l'énigmatique et déroutant créateur de cette folle aventure: il désire garder l'anonymat afin de pouvoir intervenir dans le jeu sans jamais être reconnu. C'est tout dire.

"Hyperboréa" est un jeu dont l'univers est multiple. Au commencement, un personnage qu'il soit terroriste, espionne ou président de la République, vit dans le Monde des Torpeurs, le monde d'aujourd'hui. Mais il sait qu'il existe "audessus" un monde plus riche, plus satisfaisant, avec de nouveaux privilèges et de nouvelles connaissances: c'est le Monde des Festivités. D'aucuns prétendent même qu'il y aurait plusieurs autres mondes toujours plus réjouissants. Pour les découvrir, le joueur choisit un personnage: selon ses goûts, mais aussi selon ses capacités. Les critères d'indépendance (disponibilité du joueur) d'endurance (personnage plus ou moins physique), de psychologie (plus ou moins intellectuel) et de sédentarité (pour le joueur, volonté de se déplacer) permettent le choix parfait.

Puis Monsieur C...., un masque sur le visage, précise au joueur quelle va être sa mission, et ce qu'il gagnera en l'accomplissant. Le jeu se déroule le week-end, en continu: chacun s'inscrit quand il le veut, autant de fois qu'il le désire. Dans l'immédiat le but est d'atteindre ou de dépasser un total de mille points en réussissant, plus ou moins bien, un certain nombre de missions. A chacune de celles-ci correspond un quota de points et, lorsque le personnage en possède mille ou plus, il accède au monde supérieur, à l'image des points d'expérience dans les jeux de rôle traditionnels. Entretemps il sera passé par divers stades intermédiaires qui apportent chacun quelque chose de plus. Certains personnages partent de zéro et devront vraisemblablement vivre plusieurs week-ends d'aventures pour découvrir le Monde des Festivités; d'autres possèdent déjà des points, mais feront face à des situations plus critiques et devront prendre davantage de risques.

Chacun peut adopter le rythme qu'il souhaite, d'autant plus qu'on est totalement libre de ses actions, dans le temps (week-end) et dans l'espace (Paris et région parisienne). Les missions amènent les personnages à prendre contact entre eux. Peut-être faudra-t-il déposer un paquet mystérieux au pied d'un arbre dans la forêt de Fon-tainebleau? Ou le personnage passera une soirée dans l'arrière-salle d'un bistrot parisien à taper le carton avec des individus louches. Et pourquoi pas filer une jeune inconnue et rapporter ses faits et gestes au "boss"? Avec Monsieur C..., il faut s'attendre à tout! Mais attention, certains participants auront des missions opposées et joueront les uns contre les autres, sans se connaître: or il n'y a, à priori, aucun moyen de distinguer un joueur d'un passant, si ce n'est en s'adressant à lui. Le jeu est partout, à tout moment.

Si un joueur est en difficulté pour progresser dans l'action, il peut toujours téléphoner à Monsieur C... qui palliera toute défaillance. Il existe aussi une monnaie qui changera régulièrement afin de dérouter les éventuels contrefacteurs. Les personnages peuvent être tués: dans ce cas, seuls les points acquis pendant le week-end sont perdus; ceux obtenus antérieurement sont reconduits la fois suivante pour la "renaissance" du personnage. A la fin d'un week-end de jeu dans le Monde des Torpeurs, Monsieur C... invite tous les joueurs à un cocktail qui marque la fin provisoire de l'aventure. Quant au Monde des Festivités, il promet des banquets et des fêtes dans un lieu privilégié où seront réunis les plaisirs les plus subtils: plaisirs auditifs, visuels et ludiques. Que faut-il attendre alors des mondes suivants? "Hyperboréa" est un rêve, une folie, mais surtout un défi: Monsieur C... s'engage à superviser n'importe quelle situation.

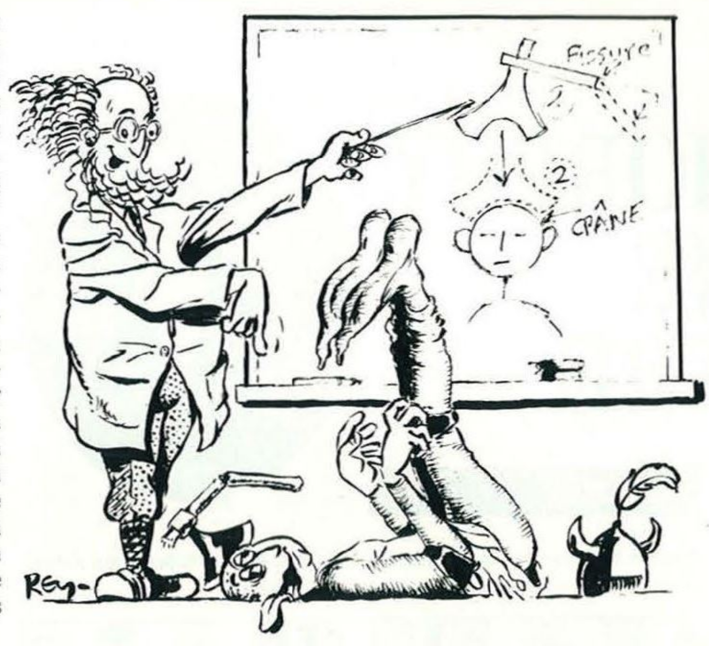


Rien n'est laissé au hasard dans la préparation de cette saga, et tout est réglé avec la rigueur mathématique de l'ingénieur système qu'est Monsieur C... dans la vie. Il s'est entouré de quatre amis et tous préparent, depuis des semaines, cette titanesque aventure. "Hyperboréa" va certainement faire évoluer le concept de grandeur nature par son originalité, sa richesse et son accessibilité. Son seul défaut est peut-être de se dérouler en Ile de France, mais on peut difficilement reprocher à Monsieur C... de n'offrir qu'environ 10 000 km² de terrain de jeu! De plus, voilà une occasion formidable de venir passer un week-end ludique dans la capitale pour un(e) joueur (se) qui habite la province. Le "prix d'achat" moyen d'un personnage se situe entre 150F et 200 F, selon son rang dans la hiérarchie.

"Hyperboréa" est le jeu de rôle grandeur nature à cent pour cent: l'aventure et le rêve au coin de la rue quand on le désire.

Souhaitons que ce remarquable projet connaisse le succès qu'on prévoit pour lui. Et gageons que nous reparlerons d'"Hyperboréa".

Contactez rapidement Monsieur C..., car il s'écoulera quinze jours entre votre inscription et le premier week-end auquel vous pourrez participer. Et rendez-vous dans le Monde des Torpeurs: nous nous rencontrerons peut-être...



Brèves rencontres

• "Hyperboréa" L'aventure commencera courant avril. Le jeu se déroule tous les week-ends et la fréquence de participation est entièrement libre. Monsieur C... vous invite à le contacter dès à présent pour vous donner tous les renseignements nécessaires. Vous le trouverez aux heures indiquées, seulement, à la permanence de l'association; un message téléphonique est accessible 24 h/24 h pour connaître les éléments de base du jeu.

Contact "Hyperboréa": 81, rue Michel Ange, 75016 Paris (le vendredi de 19 heures à 23 heures, exclusivement).

Information téléphonique: (l) 39 13 24 15.

Adresse postale: 83, rue Michel-Ange, 75016 Paris

• Cimméria

Naissance du club de semi-réel Cimméria qui organise des grandeur nature au rythme moyen d'un par mois. Le club comprend plus de cent membres et sévit sur Marseille et sa région. Vous pouvez contacter Jean-Christophe au 91 75 25 15 ou Didier au 91 37 03 73. Et si vous êtes marseillais(e), peuchère, rencontrez-les au magasin Eden des Jeux. 234, rue Paradis, 13010 Marseille; tél.: 91 81 30 90.

• L'Association pour une Recherche Ludique Agréable (A.R.L.A.) et le Fief du Dragon Diplomate organisent, le dimanche 7 mai à Saint- Vincent-Puy-maufrais, en Vendée, un grandeur nature dont le scénario est issu du *Cycle de Tschaï*, œuvre de Jack Vance. Il est recommandé d'en lire les romans même si ce n'est pas indispensable. Le jeu est conçu pour environ deux cent cinquante participants dont six équipes de dix joueurs. Une des originalité du scénario repose sur la liberté d'action des personnages non-joueurs qui peuvent intervenir dans l'histoire. Les frais de participation se montent à 200 F, nourriture et armement compris.

Renseignements: Jean-Luc Marolleau, 74, rue Serpentine, 85000 La Roche-sur-Yon; tél.: 51 37 36 59.

Inscriptions: Philippe Batot, 18, rue Anatole-France. 85000 La Roche-sur-Yon; tél.: 51 62 43 83. Jusqu'au 15 avril.

• Rendez-vous avec la Guilde de Bretagne les 29 et 30 avril pour le troisième Tournoi de l'Ouest, dans l'enceinte du couvent des Ursulines à Morlaix. Jeux de rôle sur table et un grandeur nature sont au programme. De plus, la Guilde prépare la "Vie de château pour les aventuriers", un GN d'ambiance cthulhoïde.

Renseignez-vous sur ces deux manifestations en contactant la GDB: MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes; tél.: 99 59 34 07 le jeudi et le vendredi après midi.

Professeur G.N.

"Bien le bonjour, Professeur. Nous vous retrouvons avec plaisir pour suivre vos judicieux avis.

- Mes vicieux amis? Mais de quoi parlez-vous? Non, non, je ne cherche qu'à vous faire part de mon humble expérience de chercheur ludique dans le domaine du grandeur nature.

- Hum... Et de quoi s'agit-il ce mois-ci?

- J'ai précédemment classé les jeux de rôle grandeur nature en fonction du nombre de joueurs qu'ils réunissent: je vais maintenant aborder les différents systèmes ludiques.

Le plus simple est sans doute le killer, ou jeu de l'assassin.

Voilà un grandeur nature qui ne nécessite pas de fiches de personnage complexes ni la présence de nombreux maîtres de jeu: un seul est suffisant. A partir de règles simples, mais variées, les joueurs s'entre-tuent avec le sourire et cherchent à survivre le plus longtemps possible. Une partie de killer peut prendre cadre dans une soirée ou durer plusieurs semaines. Comme dans tous les jeux de rôle, l'imagination des joueurs est un moteur essentiel.

Un petit peu plus compliqué voici la murder-party qui réclame un scénario policier élaboré du type des romans d'Agatha Christie. Les joueurs endossent, ou non, des rôles (enquêteurs, journalistes, meurtriers) et assistent, en spectateurs, à un ou plusieurs crimes. Dès lors, chacun mène l'enquête en interrogeant les autres participants et en regroupant les indices. Là, le jeu implique la présence de plusieurs PNJ/MJ (victimes des meurtres, commissaire qui dirige l'enquête, ou assassin) et de nombreux accessoires (indices, pièces à conviction).

Les plus répandus des grandeur nature sont les adaptations *"live"* des jeux de rôle sur table (*Donjons & Dragons, L'Appel de Cthulhu*). En général ces systèmes sont très proches de leurs ancêtres dans leur conception ludique tant au niveau des personnages (caractéristiques, capacités) qu'au niveau des trames de scénarios. Ces jeux font appel maintenant à des déguisements de plus en plus sophistiqués (armures et armes, robes de soirée,...) et utilisent souvent les décors naturels (manoirs, châteaux, souterrains).

Il existe aussi les scénarios historiques qui reprennent tel ou tel événement du passé et s'en servent pour mettre en valeur des interactions périphériques entre joueurs (trafics, échanges d'informations, négociations). Le Bicentenaire de la révolution devrait cette année générer de nombreux GN autour de ce thème.

Enfin, et c'est un avis tout personnel, je classe parmi les grandeur nature certains jeux de plateau qui incitent aux déguisements et à l'utilisation de rôles. Je pense à *SuperGang*, *Diplomatie* ou *Blood Bowl* où les joueurs créent de véritables personnages et n'hésitent plus à quitter la table pour jouer une petite saynète.

- Finalement, Professeur, la famille des jeux de rôle grandeur nature est bien vaste!

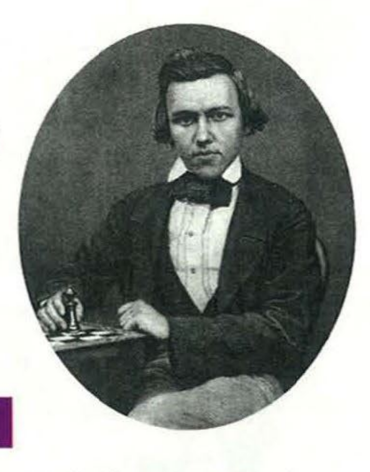
- Tout à fait, et je m'en réjouis car c'est un univers ludique en pleine expansion. Il n'y a pas de limite à l'imagination des joueurs...

- Merci encore, Professeur, et rendez-vous dans un mois.

- Pardon? Articulez jeune homme, je n'ai pas bien compris...

RENLO SUBLETT

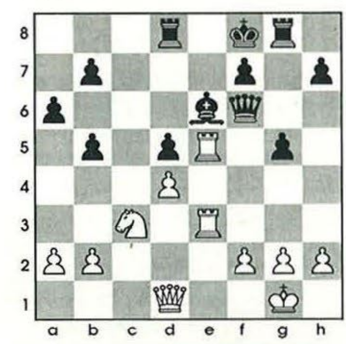
PAUL MORPHY, UN GENIE EPHEMERE



LA CARRIERE DE CET AMERICAIN DE LA NOUVELLE-ORLEANS SE REDUIT PRATIQUEMENT A DEUX ANNEES, 1857 ET 1858, PENDANT LESQUELLES IL SURPASSA TOUS LES JOUEURS DE SON PAYS, PUIS, LORS D'UNE TOURNEE TRIOMPHALE SUR LE VIEUX CONTINENT, TOUS LES JOUEURS EUROPEENS, NOTAMMENT HARWITZ ET, SURTOUT, ANDERSSEN. MAIS MORPHY NE FUT JAMAIS CHAMPION DU MONDE: LES DEROBADES DE L'ANGLAIS HOWARD STAUNTON, QUI S'AUTOPROCLAMAIT CHAMPION DU MONDE TOUT EN REFUSANT DE L'AFFRONTER, L'EN EMPECHERENT... ET LE CHAMPIONNAT OFFICIEL NE FUT CREE QU'EN 1887! BRILLANT ATTAQUANT, TOUT DANS LE STYLE ROMANTIQUE DE L'EPOQUE, PAUL MORPHY N'EN SAVAIT PAS MOINS PREPARER SES OFFENSIVES SUR DES BASES STRATEGIQUES SOLIDES. SA FAÇON DE JOUER LES OUVERTURES, CARACTERISEE PAR LA RECHERCHE DU DEVELOPPEMENT RAPIDE DE TOUTES LES PIEÇES, LE RENDAIT REDOUTABLE DANS LES POSITIONS OUVERTES. DE RETOUR EN AMERIQUE , IL SE DETACHA DU JEU POUR ENTREPRENDRE UNE CARRIRE D'AVOCAT. MAIS SA SANTE MENTALE SE DEGRADA, ET IL MOURUT A LA NOUVELLE-ORLEANS EN 1884.

EXERCICES

Trouvez la façon brutale et efficace de gagner!



1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Deux façons de gagner. Trouverez-vous la même que Morphy?



2 *Les Noirs jouent et gagnent*

C'est simple et original à la fois!



3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Quel est le coup superbe qui assomme les Noirs?



4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Morphy trouva ici le moyen de gagner une pièce. Et vous?



5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pourquoi Morphy avait-il sacrifié une Tour?



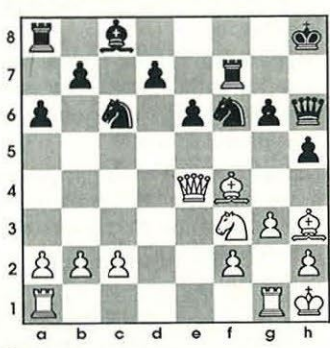
6 *Les Noirs jouent et gagnent*

C'est le Roi qu'il faut viser!



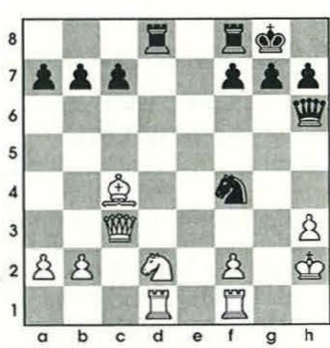
7 *Les Blancs jouent et gagnent*

Montrez-vous matérialiste!



8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Sur le thème de l'interception...



9 *Les Noirs jouent et gagnent*

Le Roi noir est trop exposé. Comment en profitez-vous?



10 *Les Blancs jouent et gagnent*

Le camp noir possède trop de cases faibles, les blanches en particulier. Morphy trouva joliment la faille. Et vous?



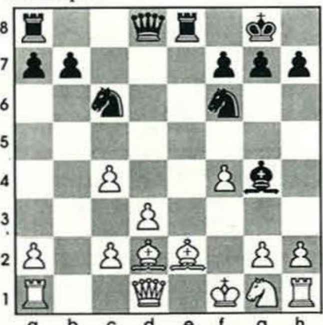
11 *Les Blancs jouent et gagnent*

Dans la série des cavaliers diaboliques...



12 *Les Noirs jouent et gagnent*

Comment les pièces se ruèrent-elles à l'attaque?



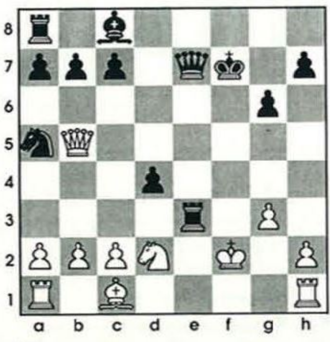
13 *Les Noirs jouent et gagnent*

Une combinaison restée célèbre. Décortiquons-la!



14 *Les Noirs jouent et gagnent*

Pensez au thème de la déviation et vous trouverez comment Morphy l'emporta.



15 *Les Noirs jouent et gagnent*

Le Roi blanc ne serait-il pas un peu seul?



16 *Les Noirs jouent et gagnent*

L'action se passe dans une loge de l'Opéra de Paris pendant une représentation de *La Norma*. Le duc de Brunswick avait invité le comte Isouard à l'épauler pour affronter Paul Morphy.
Pourquoi cela ne suffit-il pas?



17 *Les Blancs jouent et gagnent*

solutions page 100

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Bird; Noirs: Morphy
Jouée à Londres en 1858. Défense Philidor.

1. e4, e5; 2. Cf3, d6
(le coup constitutif de la Défense Philidor, qui défend le pion d'une façon apparemment timorée, mais Morphy jouait cette défense dans un esprit résolument offensif, et dans le but d'ouvrir le jeu (on le voit dès le coup suivant), contrairement à la plupart des variantes de cette ouverture qui amènent des positions fermées)

3. d4, f5; 4. Cc3
(la préférence des théoriciens va à la suite ultra-risquée 4. Fc4, fXe4; 5. CXe5 car les Noirs ne peuvent prendre le Cavalier: 5. ...dXe5?; 6. Dh5+, Rd7 (6. ...g6; 7. DXe5+ et 8. DXh8) 7. Df5+! et les Blancs ont une attaque mortelle)

4. ...fXe4; 5. CXe4, d5; 6. Cg3
(possible est aussi 6. Ce5! car, d'après Kéres, les Blancs ont l'avantage après 6. ...dXe4; 7. Dh5+, g6; 8. CXg6)

6. ...e4; 7. Ce5, Cf6; 8. Fg5
(à envisager était 8. f3 pour contester le poste avancé des Noirs)

8. ...Fd6; 9. Ch5 0-0; 10. Dd2, De8;

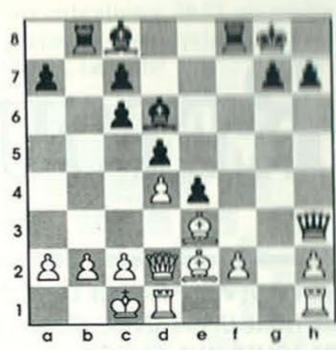


11. g4
(au lieu de ce sacrifice de pion, les Blancs pouvaient tenter une suite violente: 11. CXf6+, gXf6; 12. FXf6, TXf6; 13. Dg5+,Tg6; 14. CXg6; puis 15. DXd5+ et la situation est tout sauf claire)

11. ...CXg4; 12. CXg4, DXh5; 13. Ce5, Cc6; 14. Fe2, Dh3; 15. CXc6
(il est hélas nécessaire pour les Blancs d'ouvrir la colonne b car le soutien du Cavalier e5 par 15. Ff4 permettait 15. ...CXd4!; 16. DXd4, TXf4)

15. ...bXc6; 16. Fe3
(pour pouvoir faire le grand roque sans, croyait-il, perdre le pion f2)

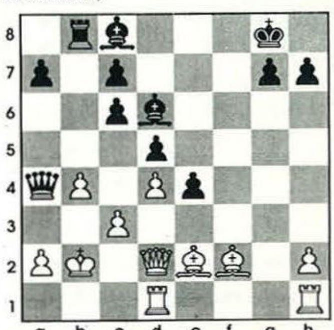
16. ...Tb8; 17. 0-0-0
(cette position inspira à Paul Morphy une idée extraordinaire. Les deux coups qui suivent, éblouissants, font partie des coups les plus célèbres de l'histoire des échecs)



17. ...TXf2!!; 18. FXf2, Da3!!
(qui aurait pu penser, il y a deux coups, que la Dame noire puisse venir attaquer le Roi dans son grand roque? Morphy)

19. c3!
(la Dame était tabou à cause de 19. ...FXa3 mat, et la défense du pion b2 par 19. Dc3 ne résolvait pas les problèmes liés à la protection du Roi car 19. ...DXa2 menacerait fortement 20. ...Fb4. Bird trouve ici et au coup suivant la seule ressource défensive)

19. ...DXa2; 20. b4!, Da1+; 21. Rc2, Da4+; 22. Rb2?
(il fallait retourner en c1 et prévoir, après 22. ...FXb4; 23. cXb4, TXb4, de répliquer 24. Dg5! qui permet aux Blancs de s'en sortir miraculeusement)



22. ...FXb4!; 23. cXb4, TXb4+; 24. DXb4
(triste nécessité puisque 24. Rc3, Db3 mat et 24. Rc1, Da3+; 25. Rc2, Db2 mat sont à rejeter)

24. ...DXb4+; 25. Rc2, e3!
(ouverture de diagonale décisive)

26. FXe3, Ff5+; 27. Td3
(sur 27. Fd3 les Noirs répliquent 27. ...Dc4+ et prennent ensuite en d3, quant à 27. Rc1, c'était immédiatement puni par 27. ...Dc3 mat)

27. ...Dc4+; 28. Rd2, Da2+!; 29. Rd1
(ou 29. Re1, FXd3; 29. FXd3, Da1+ et la Tour h1 se fait prendre)

29. ...Db1+; 30. Abandon
(les Blancs perdent une pièce en d3 ou en h1)

NICOLAS GIFFARD



RETOURNEZ VOTRE VESTE

VOUS DEVEZ PRENDRE L'HABITUDE DE FAIRE UN PLAN DE JEU AVANT DE JOUER UNE CARTE DU MORT. IL NE FAUT PAS HESITER A BOULEVERSER CE PLAN A PRIORI SI, AU COURS DU JEU, LES CHOSES NE SE PASSENT PAS COMME PREVU.

LA DONNE DU MOIS

Nord :
♠ D V 6 4
♥ A R 5 4
♦ R 5 3
♣ R 3

Ouest :
♠ —
♥ D 10 8 7
♦ D 10 7 6
♣ D V 9 7 6

Est :
♠ 9 8 7 5 3
♥ V 9 6 2
♦ V 9
♣ 10 2

N / O E / S

Sud :
♠ A R 10 2
♥ 3
♦ A 8 5 2
♣ A 8 5 4

La bonne séquence d'enchère :

Sud	Nord
1♦	1♥
1♠	2♣
3♣	3♠
4♣	4♦
4♥	4SA
5♦	5SA
6♦	6♠

COMMENTAIRES DE LA DONNE:

Les enchères :
Sur 1♠, Nord utilise la quatrième couleur forcing avant de soutenir à ♠, le soutien direct à 3♠ étant limité à 11 DH.
L'enchère de 3♠ au troisième tour est une proposition de chelem, Sud l'accepte en nommant ses contrôles. Sur 6♦, Nord avec trois ♦ au Roi a probablement une perdante à ♦ et se contente du petit chelem.

Le jeu de la carte :
Sud doit couper ses deux perdantes à ♣ et effacer une perdante ♦ sur le Roi ♥. Il peut donc donner deux tours d'atouts; il tire l'As et constatant le mauvais partage, doit modifier son plan de jeu initial. Seul un jeu de double coupe peut lui assurer douze levées. Sud joue roi ♦ et ♦ pour l'As, As ♣, As et Roi ♥ et ♥ coupé, ♣ coupé maître, ♥ coupé et le dernier ♣ est coupé de la Dame d'atout.

Remarque : Si Sud joue en double coupe sans tirer As et Roi ♦, Est peut se fabriquer une coupe à ♦ sur les ♣ coupés du mort.

Principe à retenir :
Quand vous engagez un jeu de double coupe, pensez à tirer vos levées gagnantes avant de commencer vos coupes.

EXERCICES

TESTEZ VOS ENCHERES

Ce test est tiré des *Dossiers d'entraînement* de Philippe Cronier et Philippe Soulet sur les développements de l'ouverture d'un sans atout aux Editions du Bridgeur.

1

♠A D 7 6
♥8 4
♦6
♣A V 7 6 4 3

S	O	N	E
		1SA	-
?			

2

♠R D 7 6
♥A V 4
♦R D 10
♣V 4 3

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3♣	-
?			

3

♠A 4
♥R 10 5 4
♦A 7 3 2
♣A D 6

S	O	N	E
1SA	-	2♦(*)	-
?			

(*)2♦est un texas♥

4

♠10 4
♥A V 9 5 4
♦R 8 3
♣V 7 2

S	O	N	E
		1SA	-
2♦(*)	-	2♥	-
?			

5

♠A D 7 6
♥R 10 3
♦A 10 7 3
♣R 4

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
?			

TESTEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

6

Nord :
♠ D 8 7 4
♥ 5 4 2
♦ 10 9 2
♣ A 8 2

N / O E / S

Sud :
♠ 6
♥ A R V 3
♦ A D 6
♣ R 7 5 4 3

Sud joue 3♣ sur l'entame du 3♦.

7

Nord :
♠ R 10 6 4
♥ A 3
♦ 5 4 2
♣ A R 6 3

N / O E / S

Sud :
♠ D V 9 7 5
♥ 4 2
♦ A R
♣ 10 9 5 4

Sud joue 4♠ après une ouverture d'Ouest à 1♥ et un soutien d'Est. Ouest entame le Roi ♥.

Solutions page 102

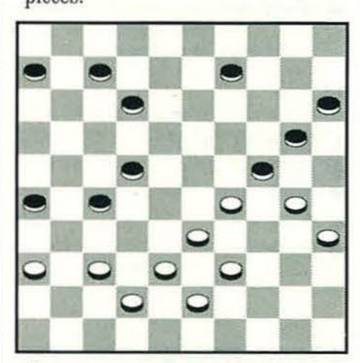
FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET

CHAMPIONNAT DU MONDE

NOUS VOUS AVIONS, DANS LE DERNIER NUMERO, PRESENTE QUELQUES POSITIONS EXTRAITES DU DERNIER CHAMPIONNAT DU MONDE A PARAMARIBO. VU LA QUALITE REMARQUABLE, ET LA GRANDE RICHESSE EN COMBINAISONS, FORCINGS, FINS DE PARTIES, DE CETTE COMPETITION, NOUS N'AVONS PU RESISTER A L'ENVIE DE VOUS LIVRER QUELQUES AUTRES EXERCICES QUE VOICI PAR ORDRE DE DIFFICULTE CROISSANTE.

EXERCICES

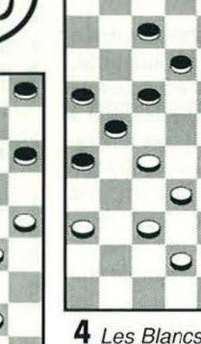
N'oubliez pas qu'en cas de prises multiples, on est obligé de prendre du côté du plus grand nombre de pièces.



1 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

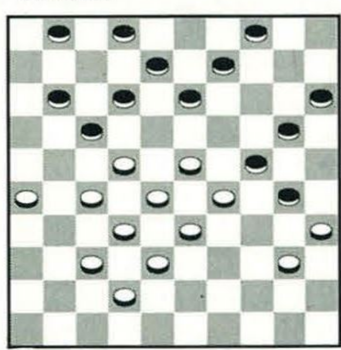
Faites venir en deux coups un pion noir à 29.

MJ



2 *Les Blancs jouent et gagnent*

La formation de pionnage constituée des pions 4, 9 et 13 va permettre aux Noirs de combiner. Comment?

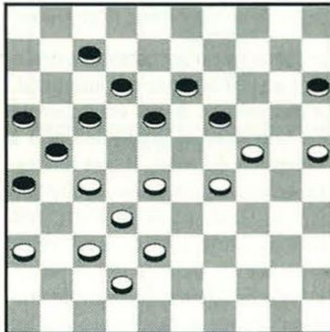


3 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

CODIFICATION DE LA GRILLE

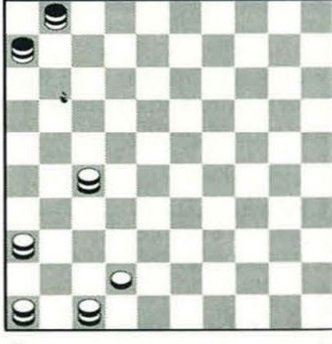
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Avec comme clé un "collage".



4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une fois la position clé construite, les deux Dames noires ne pourront pas échapper à la capture.



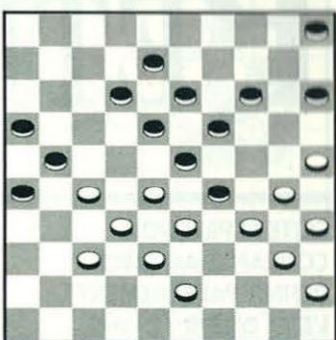
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comme dans un problème!



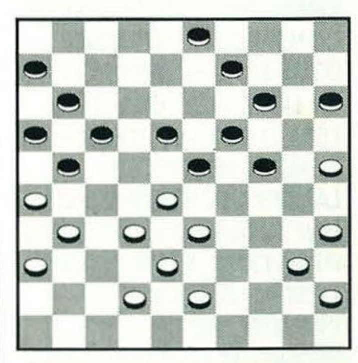
6 *Les Blancs jouent et gagnent*

Sur cette attaque, 39-33, qui semble gagnante, une surprise attend les Blancs. Laquelle?



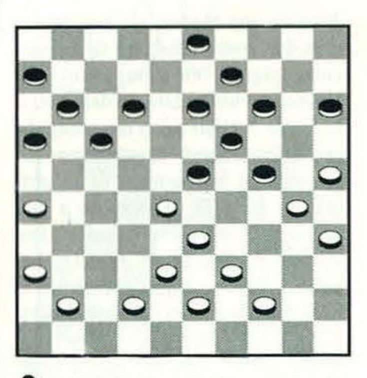
7 *Les Noirs jouent et gagnent*

Dans l'enchaînement Weiss, la tactique joue un grand rôle. Valneris nous en administre une fois de plus la démonstration face à Bonnave (Blancs).



8 *Les Noirs jouent et gagnent*

Après les prises, approfondissez les conséquences du 4 jour 4.



9 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

Solutions page 102

LUC GUINARD

PETIT TOMBE

CETTE EXPRESSION COURANTE AU TAROT DEFINIT PARFAITEMENT L'ETAT D'ESPRIT D'UNE DEFENSE CONFRONTEE A UNE SITUATION CLASSIQUE: LA COUPE PREMATUREE DU PETIT CHEZ L'ATTAQUANT. LA MANIFESTATION D'UNE TELLE FAIBLESSE NE VA POINT MANQUER DE FAIRE SON CHEMIN DANS L'IMAGINATION DES TROIS COMPERES ET ENTRAINER D'IMMEDIATES SANCTIONS. EN EFFET, L'INFERNAL TRIO FERA FI DE TOUT PREJUGE ET, SANS COMPLEXE, SE LANCERA SOUDAIN DANS UNE JOUERIE D'ATOUTS AUX INTENTIONS DESTRUCTRICES. C'EST POURQUOI LE PRENEUR, TEL UN PLONGEUR EN APNEE, DOIT DEPASSER LE STADE DE LA PEUR ET TENTER D'EMBLEE, DE TEMPORISER LE JEU.

Avec un jeu moyen, un bon déclarant doit rester conscient de sa mission: gagner, en s'emparant des honneurs vulnérables au début ou à la fin de l'action selon ses possibilités de contrôle de la situation. En se souciant uniquement de la protection du Petit, il s'expose à une judicieuse offensive dévalorisant ses petits atouts, et se retrouve sans défense chaque fois qu'il détient une couleur creuse favorisant les charges adverses. L'alternative consiste alors à différer le sauvetage du Petit en attendant l'ouverture du flanc dans la seconde coupe. S'il se révèle par la suite que la répartition est néfaste, le joueur sera contraint de procéder à un pseudo-sacrifice: l'échange du Petit contre "les points". De toute manière, la première entame défensive est souvent dangereuse. Effectuée dans une longue, elle se veut agressive et comporte un risque de surcoupe non négligeable.

Le quota de cartes perdantes détermine aussi l'attitude de l'attaquant. La composition de son écart joue un rôle important et prédestine déjà à l'exécution du coup. Il doit envisager les conséquences qui se dégageront de l'utilisation du Petit: soit jouer en coupe-retard (écart vide), soit jouer en sécurité (écart plein). Le flanc décidera à son tour de pratiquer un jeu d'atouts total ou un "deux pour un". Cette lutte d'influence attaque-défense constitue l'un des temps forts de l'affrontement technique.

EXERCICES

Vous êtes preneur en Sud. L'adversaire trouve votre coupe. Quel est votre plan de jeu?

1. Entame en Ouest

A 21 18 13 11 9 7 6 1
♠ R 10 8 5 4
♥ R C 9 7 2
♦ /
♣ /

2. Entame en Nord

A 21 16 14 12 1 Ex.
♠ R 10 7 5 4 3
♥ R D 6
♦ D C 8
♣ /

3. Entame en Est

A 21 20 18 16 12 10 4 1
♠ /
♥ R 7 2
♦ /
♣ R D C V 8 6 2

4. Entame en Est

A 20 19 18 17 16 1 Ex.
♠ /
♥ /
♦ R V 9 7 6 5 4 2
♣ R D 2

5. Entame en Ouest (écart: six ♣)

A 21 16 15 12 9 7 1
♠ R V 10 8
♥ D C V 8 7 6
♦ R
♣ /

6. Entame en Nord

A 21 19 15 13 12 8 6 5 4 1
♠ R 10 8 2
♥ R 9 5 4
♦ /
♣ /

7. Entame en Est
(écart: trois ♠; deux ♦ et un ♣)

A 19 17 15 10 9 8 1
♠ R
♥ R 10 9 8 2
♦ R 7 6
♣ R D

8. Entame en Ouest

A 20 19 17 16 15 12 10 8 1
♠ R
♥ R D 10 7
♦ D C V 8
♣ /

Vous êtes en partie libre, où le contrat est libre (Passe, Garde, Garde Sans ou Garde Contre). Quelle est votre enchère, en premier, avec les mains suivantes:

9.

A 20 14 9 7 6 3 Ex.
♠ D 6 4
♥ R 5
♦ R
♣ R 5 4 3 2

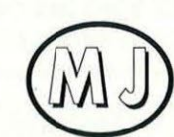
10.

A 21 19 15 13 8 7 5 4 2
♠ C V 3
♥ D 4 A
♦ R 3
♣ C

11.

A 20 18 17 16 13 12 7 6 3
♠ C
♥ R D
♦ D C 6
♣ R V 9

12.



A 21 20 19 17 13 4 1
♠ R
♥ R 10 3 2
♦ R C 3
♣ D 10 3

13.

A 21 20 18 10 9 2
♠ D C 9 8 6 4
♥ 10 5 4
♦ 2
♣ R 9

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

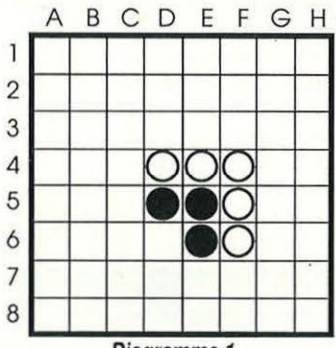
Solutions page 102

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

L'OUVERTURE DIAGONALE (2)

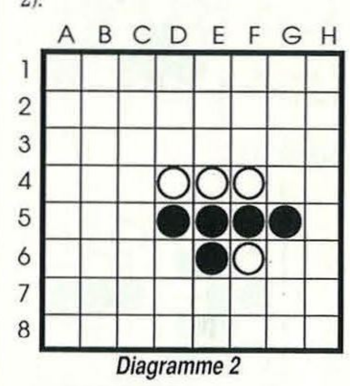
NOUS AVONS COMMENCE, LE MOIS DERNIER, UNE REVUE DES OUVERTURES LES PLUS JOUEES. VOICI LA FIN DE L'ETUDE DE L'OUVERTURE DIAGONALE.

Les quatre premiers coups ont été joués ainsi:
1: F5, 2: F6, 3: E6, 4: F4 conduisant à la position du diagramme 1.

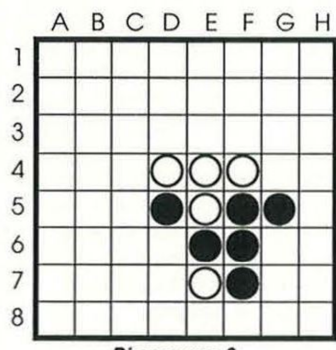

Diagramme 1
L'ouverture diagonale

Des quatre coups 5 fréquemment joués, deux (E3 et C3) ont été étudiés la dernière fois et les deux autres (G5 et G6) vont l'être ci-après.

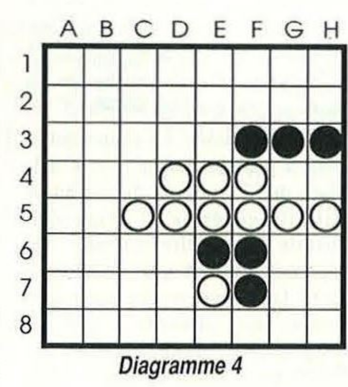
• **La "Heath": 5: G5** (diagramme 2):


Diagramme 2

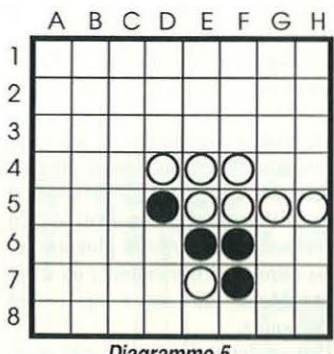
Ce coup 5 est presque aussi souvent joué que le coup classique (5: E3). Il tire son nom du joueur américain qui l'a mis à la mode. Au départ, l'idée de Noir dans cette ouverture était de bétonner sur le bord Est, mais d'autres variantes ont montré que Noir pouvait au contraire chercher à contrôler le centre.
Cette ouverture étant symétrique du coup classique, plusieurs suites tirent leur nom des variantes du coup classique. Ainsi, 6: D6 constitue la "Heath-cheminée", sur quoi Noir répond 7: E7. Sur 6: G6, Noir répond 7: G4.
Mais le coup 6 presque toujours joué est E7. Là, comme pour le coup 5 classique, Noir a deux choix, 7: F7 (diagramme 3) ou 7: E3, appelé la "Heath-Cambridge", (diagramme 6).


Diagramme 3

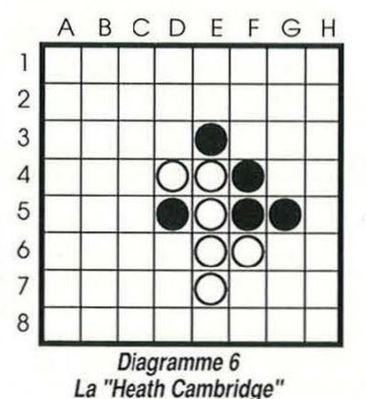
Sur 7: F7, Blanc a deux réponses possibles:
• 8: C5 qui se continue classiquement par 9: F3, 10: G3, 11: H3, 12: H5, conduisant à la position du diagramme 4 où Noir s'apprête à bétonner sur le bord Est.


Diagramme 4

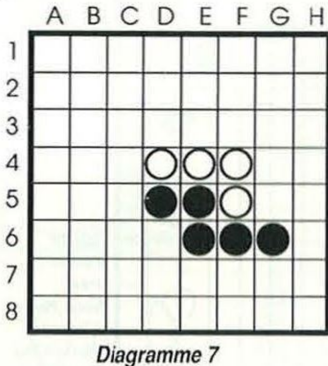
• 8: H5 (diagramme 5) qui empêche pratiquement Noir de bétonner sur le bord Est, mais lui laisse le choix entre 9: D3, 10: C6 ou 9: E3, 10: D3 ou encore 9: G4, 10: G6.


Diagramme 5

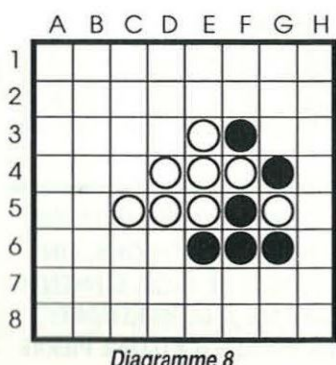
Sur 7: E3 (diagramme 6), pour enlever le coup tranquille de Noir en D6, Blanc peut jouer lui-même 8: D6, suivi habituellement de 9: D3, 10: G4, 11: G6, 12: F3 ou 12: H5, ou bien, pour éviter d'avoir une frontière importante à l'Ouest, Blanc peut jouer 8: G4 suivi de 9: D3, 10: C5, 11: G6, 12: F3 ou 12: H5.


Diagramme 6
La "Heath Cambridge"

• **La "campagnarde": 5: G6** (diagramme 7):


Diagramme 7

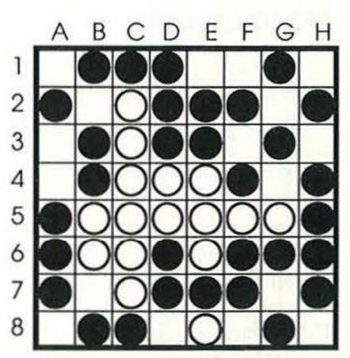
La meilleure réponse blanche semble être 6: C5. La suite 7: G4, 8: G5, 9: F3, 10: E3 nous amène à la position du diagramme 8. Le coup


Diagramme 8

"naturel" pour Noir est 11: H5, mais Noir peut aussi jouer 11: C4! Les pions de Blanc se retrouvent alors disposés en damier et se gênent les uns les autres. Le moins mauvais coup pour Blanc est alors 12: G3 qui enlève à Noir son coup tranquille en D6 mais forme une frontière blanche au Nord-Est.

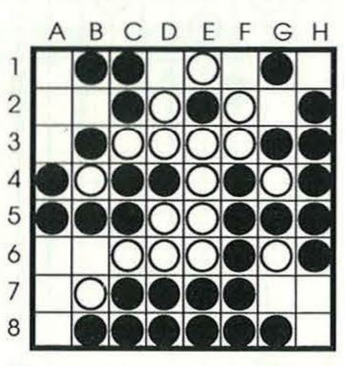
EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Blanc joue et prend un coin, dans le nombre de coups indiqué.





1 *Blanc prend un coin en deux coups*



2 *Blanc prend un coin en trois coups*

Solutions page 103

MARC TASTET

OCCUPER L'ESPACE

POUR AVOIR UNE PREMIERE IDEE DE CES NOTIONS, ON DISPOSE DE TROIS ELEMENTS SIMPLES A COMPRENDRE: LA PUISSANCE D'UNE PIERRE EST MAXIMALE A SON VOISINAGE IMMEDIAT. LE JOUEUR EN SECOND PEUT AU MIEUX EGALISER, MAIS IL SERA TOUJOURS TENDANCIELLEMENT EN INFERIORITE NUMERIQUE. C'EST VRAI LOCALEMENT ET POUR L'ENSEMBLE DE LA PARTIE: L'AVANTAGE DU TRAIT, KOMI, EST ESTIME A ENVIRON 5 OU 6 POINTS. LES FRONTIERES DU TERRAIN ENTRAINENT QUE LES EMPLACEMENTS NE SONT PAS EQUIVALENTS.

La combinaison de ces trois éléments: puissance des pierres, initiative, frontières du terrain, conduit à privilégier en début de partie certains points qu'on appelle des "gros points" et qui sont situés dans les coins, à leur voisinage et au milieu des bords, sur la 3e et la 4e lignes, dites lignes critiques.

Un exemple de début de partie, montrera comment se conjuguent occupation et développement.

Figure 1. Ce début de partie entre deux champions, sans être typique, a l'avantage de mettre parfaitement en lumière l'importance des 3e et 4e lignes. Tous les coups de 1 à 18, sont sur ces lignes, et le centre est pour l'instant complètement délaissé. C'est que, par principe, il est difficile d'y construire. En revanche, les bords et plus encore les coins sont des endroits où il est possible de faire assez rapidement des points.

Plus en détail: les 4 coins sont occupés en 4 coups et le 5e coup renforce un des coins. Un premier milieu de bord est occupé avec 6 par Blanc, immédiatement imité par Noir 7.

8 est un peu spécial, mais il a sa justification. C'est un point d'expansion possible pour Noir et Blanc. D'une certaine manière il compte double. 9 renforce le coin noir et Blanc avec 10, de nouveau occupe un point à peu près à égale distance entre 4 et 9.

11 approche le coin, puis Blanc et Noir se renforcent avec 12 et 13.

L'espace le plus large restant libre est investi par Blanc 14.

Un autre grand espace est occupé par Noir 15 qui induit la défense blanche en 16.

Noir 17 fait pression sur la pierre 14 qui se renforce en 18.

Les deux joueurs ont trois positions chacun, et le pourtour du terrain est presque intégralement occupé.

On peut remarquer qu'il y a pas mal d'espace entre 6 et 12; Noir ne tardera pas à s'installer en **a**.

Le plus grand espace inoccupé est en **b**. Tout de suite après la séquence issue de **a**, Noir y jouera.

Il y a également de la place entre 7 et 15. Craignant l'invasion en **c**, Noir va la prévenir en renforçant sa pierre 15 avec Noir **d**, Blanc **e**, Noir **f**, Blanc **g**. C'est par là qu'il va commencer d'ailleurs. Ayant réussi à éviter **c**, à envahir en **a** et à s'étendre en **b**, il obtiendra une position supérieure qu'il réussira à concrétiser jusqu'au bout.

figure 1
Coups 1-18
Noir: Nieh (Chine)
Blanc:Cho (Corée)

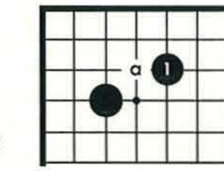


figure 2

On remarque également qu'avant le coup 19 (**d**), aucune pierre n'est jouée au contact. Ce n'est pas que les coups de contacts soient tabous. Ils sont fréquents même en début de partie, mais ils sont joués la plupart du temps pour fixer une position. Les professionnels de plus en plus évitent de figer le jeu, et c'est ce qui rend ce début de partie si fluide.

Enfin, les coups de contacts ne sont en général pas spontanés, c'est-à-dire que c'est à partir d'une position déjà établie, comme **d** joué avec 15 en soutien, qu'ils sont joués.

Logique et humour

Figure 2. Les renforcements de coin (ou approches) et les occupations de milieu de bord sont les 2e gros points ex aequo, après l'occupation primitive d'un coin. Le coup 1 donne à Noir la formation 3-5 de la partie donnée en exemple.

Ishida Yoshio, 9e Dan, spécialiste de haute précision, a eu l'idée d'une série d'articles concernant les coups réputés comme mauvais ou non classiques. La question à laquelle il répondait était chaque fois: "Pourquoi tel coup dans telle situation est-il plus mauvais que le "bon" coup et quel est le déficit?"

Il fit l'expérience en proposant le coup **a** pour renforcer le coin à la place de "1", auprès de ses pairs. Hilarité générale. Il demandait ensuite de qualifier ce coup. Les réponses étaient alors apparemment très diverses et contradictoires "coup absurde", "c'est un coup solide", "dans certaines circonstances, pourquoi pas?", "c'est l'avenir", "coup médiocre et à courte vue".

Voulant en savoir un peu plus sur l'opinion réelle de ses interlocuteurs il leur fit une proposition.

"Voilà: si vous jouez ce coup (à la place de 1) et qu'on vous donne un point gratuit, qu'est-ce que vous faites?"

La réponse, dans tous les cas fut: "J'achète sans aucune hésitation."

Conclusion: le déficit est au plus une fraction de point, et peut-être zéro tout rond. Ce qui n'a pas empêché l'hilarité susdite.

La face cachée de la lune: en admettant que le déficit soit de un point, si ce genre de facéties est répété une vingtaine de fois dans la partie, ça fait vingt points. Et même des fractions de points finissent par chiffrer.

Entre deux 9e Dan, l'avantage du trait s'il n'est pas compensé par les 5,5 points de *Komi*, donne des chances de gain aux Noirs supérieures à 80%. La plupart d'entre eux estiment qu'en jouant tranquillement, ils peuvent contrôler le jeu au point de n'abandonner à leur adversaire qu'au maximum 2 à 3 points, ce qui ne veut pas dire un point par ci et par là, mais qu'ils suivent une ligne de jeu qui leur assure une marge de sécurité de 3 points environ!

EXERCICES

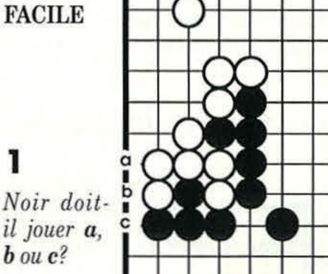
Comment perdre des points facilement dans le *Yose*?



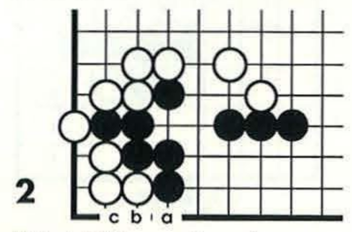
FACILE

1

*Noir doit-il jouer **a**, **b** ou **c**?*



DIFFICILE



2

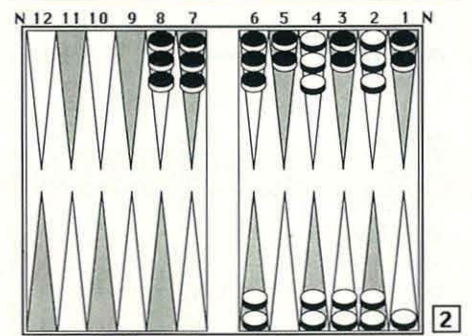
*Noir doit-il jouer **a**, **b** ou **c**?*

Solutions page 103

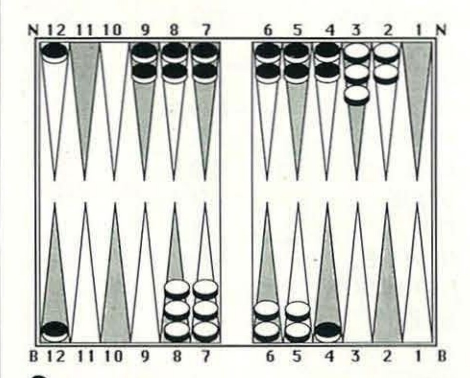
PIERRE AROUTCHEFF

POUR EN FINIR AVEC LE BACK GAME

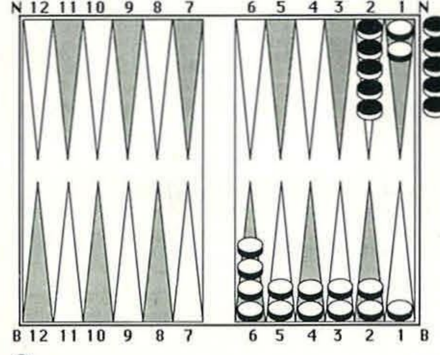
DANS NOS TROIS PRECEDENTES RUBRIQUES, NOUS AVONS DETAILLE LES PRINCIPES DU BACK GAME, EXAMINE QUELQUES POSITIONS CLASSIQUES ET SOULIGNE LE ROLE DETERMINANT DU TIMING DANS LA MISE EN APPLICATION DE CETTE STRATEGIE. VOICI, POUR CLORE CE CHAPITRE, QUELQUES PROBLEMES UN PEU PLUS DELICATS...



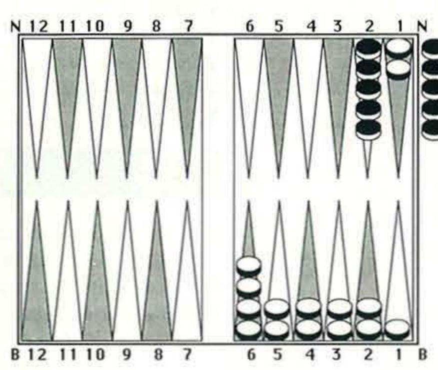
1 *Blanc joue 3-2*



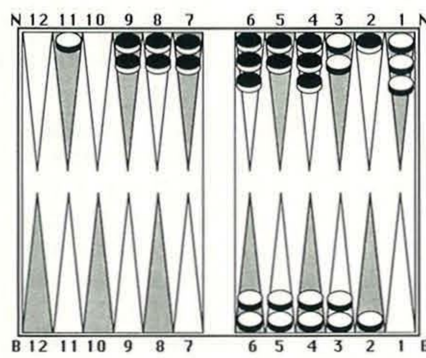
2 *Blanc joue 4-3*



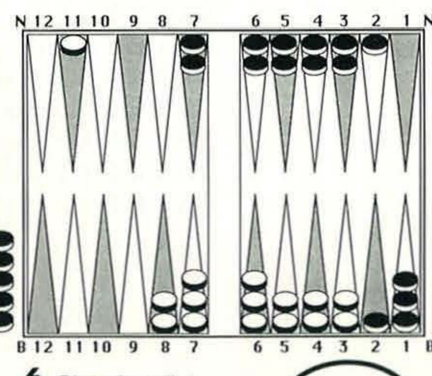
3 *Blanc joue 2-2*



4 *Blanc joue 6-6*

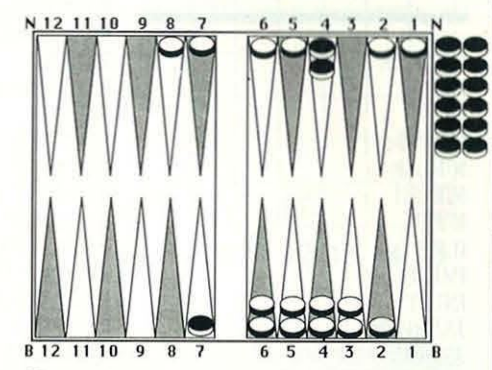


5 *Blanc joue 2-1*

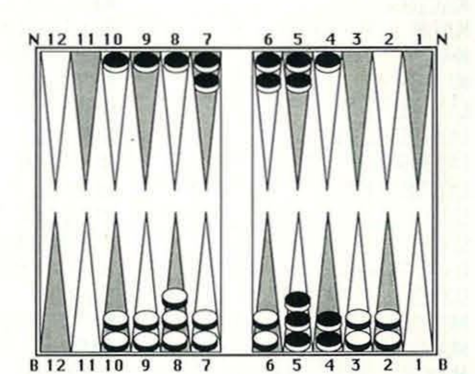


6 *Blanc joue 5-4*

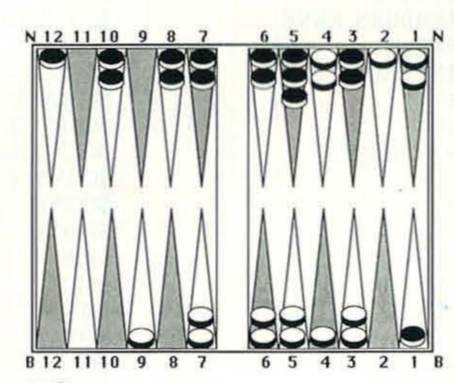




7 *Blanc joue 4-2*



8 *Blanc joue 4-3*



9 *Blanc doit-il doubler?*

N 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 N

B 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 B

10 *Blanc joue 5-2*

Solutions page 103

BENJAMIN HANNUNA

RALLONGEZ 89 (suite)

VOICI LA LISTE, COMMENCEE DANS NOTRE RUBRIQUE PRECEDENTE, DES NOUVEAUTES 89 DANS LE DOMAINE DES RALLONGES INITIALES EN UNE LETTRE SUR UN MOT DEJA POSE...

HALENE
HAVIS
HOST
HOSTO
ICELLE
ICELUI
ICEUX
ILET
IMIDE
INUIT
JARRETER...
JONCE
JOUAILLE
JUSEE
KACHE
KALE
KAN
KURUS
LANIER
LAQUEUX, EUSE
LASSIS
LAUREOLE
LEGO
LIVE
LOPE
LOSER
MAICHE
MAN
MAXIS
META
METHANAL
MORNEE
NAMIBIEN, ENNE
NANAR
NANISER...
NASE
NERE
NOMBRER...
OBEL
OBELE
OKA
OPONCE
ORILLONS
OROBE
OVIDE
OZONER...
PANNEE
PANTE
PESSE
PETRE
PEUH
PFUT
PLAQUEUSE
PLAYONS
PRAME
PREPAS
PREPAYER...
PRESTANT
PRESTER...
PRUCHE
RABATTOIR
RACCUSER...
RALLER...
RAPPRETER...
RAVILIR...
RECHANGER...
RECREMENT
REDENTE, E
RELARGIR...
REMBAUCHER...
REMBLAVER...
REMOUDRE...
REMPIETER...
RENDOSSER...
RENFAITER...
RENTER...
REPLOYER...
RESSAYAGE
RESSUYER...
RETIRABLE
RHE
RIF
ROCELLE
ROSER...
RURBAIN, E
SABOULER...
SALIGNONS
SALTO
SANISETTE
SARS
SARRETE
SCANNEUR
SCHABRAQUE
SCHAH
SCHAPSKA
SCHEIK
SCHELEM
SCHLEUH, E
SCHLINGUER...
SCHNOQUE
SCHNOUF
SCOPIE
SERE
SKIF
SLICE
SMALT
SPICA
SQUILLE
STARIE
STARIFIER...
STERNITES
STOT
TOUAILLE
TRIPANT
TROCHET
TROUSSEUR
VAIRE
VAU
VES
VERINE
VERSEAU
WALE
ZEOLITHE
ZEST
ZESTER
ZETETE
ZOOLITE
ZOREILLE
ZOU

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie tirée au club des Amandiers de Paris, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
MOOSSTY			
YS + OXERN	MOTOS	H4	16
ORSE + IOO	ONYX	5H	44
- RREEEAL	ONYXIS(1)	5H	24
OOLEERU	REALESER(2)	8C	59
U + UTTAMS	ROSEOLE(3)	M3	18
UATT + GR ?	MOUS	4L	18
WEIAGZP	TARGU(A)T	K7	73
WG - SINRA	SAPIEZ	O4	51
- LEEMBVT	WALIS(4) *	F6	36
T + FDLAIQ	EMBLAVE(5)	12G	28
Q + TTNIPA	DEFILAT	D7	22
TNIP + CET	QAT(6)	13B	20
PT + NNILU	CEINT	N10	27
NNIL + BES	PUTT(7) *	15K	27
BEN + EEIU	LINS	E10	28
NEE + DEHR	BIQUE	B11	28
DEENR + CO	EH	A14	32
RC + EINS ?	DEMONE *	H10	24
GEDAKOF	(I)NCINERES	I1	73
DOAG + UAJ	K(I)EF(8) *	1H	45
ADOUG + VN	JAN	14F	26
GONDU + UA	VAN	2G	17
UN + RH	GOUDA	3D	22
RNU	EH	M12	20
	UN	4D	10
	TOTAL		788

1er: M. Francaz, 775 points
Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) ONYXIS: inflammation de l'ongle.
(2) REALESER: augmenter légèrement le diamètre d'un alesage.
(3) ROSEOLE: éruption cutanée.
(4): WALI: en Algérie, fonctionnaire à la tête d'une wilaya.
(5) EMBLAVER: ensemencer une terre.
(6) QAT: substance hallucinogène.
(7) PUTT: terme de golf.
(8) KIEF: repos absolu chez les Orientaux.
Les mots marqués d'un astérisque sont apparus dans l'édition 89 du Petit Larousse Illustré.

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — lettre triple

mot double — mot triple

? joker

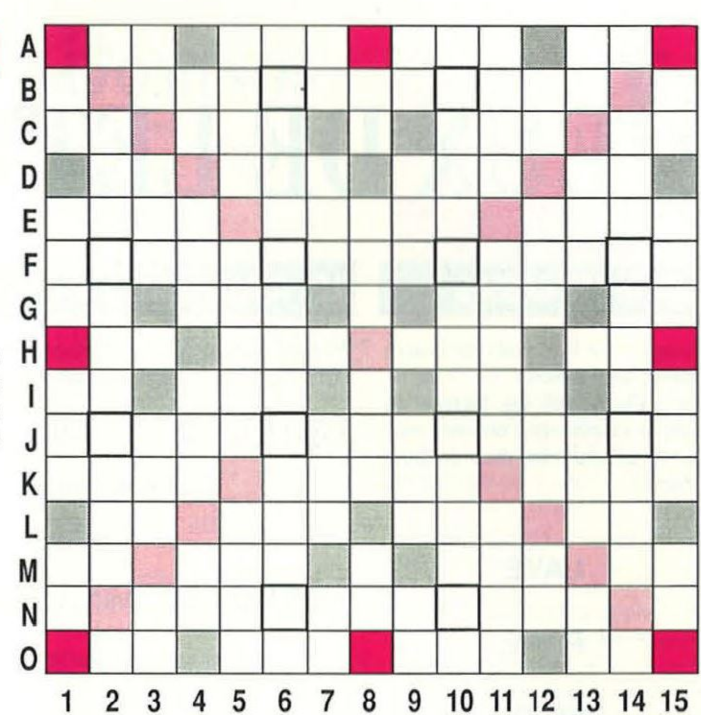
N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

PENTATOP



Dans ce problème, vous essaierez de trouver le maximum de points pour chaque coup en jouant dans une partie normale, à raison de trois minutes par coup...

1. E H I L O M S
2. A E I I N N R
3. E L L O P S ?
4. A P I Q N S U
5. A E M N O R Y



LE COIN DU STRATEGE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E								P							
F								E							
G								L							
H						E	T	O	N	N	E	S			
I								T		U					
J								E		I					
K								N		T					
L								T							
M															
N															
O															

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme...

Que jouez-vous sur la grille ci-dessus avec:

C E I I Q U U

LES BENJAMINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D								C	A	N	O	N	I	A	L
E								Y							I
F								C							S
G								L							E
H				A	M	I	N	E							U
I				R											R
J				M											
K				A											
L				N											
M				I											
N				A											
O				C	A	I	L	L	E						

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 13 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 104

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

JEUX DE LETTRES

Solutions page 104

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres, deux à deux.
En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez obtenir un mot de huit lettres.

LAVE

PANE

ECHU

KHAT

MAIN

VIDE

DIME

MURI

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases, ci-dessous, remplissez les cases par les lettres des tirages correspondants en en changeant l'ordre:

A G I I N O R S: Tu ☐☐☐☐☐☐☐☐
que nous ☐☐☐☐☐☐☐☐
ainsi

A E M N O R S T: Avec un peu de patience,
nous ☐☐☐☐☐☐☐☐
ces ☐☐☐☐☐☐☐☐

A E I M N R T T: L'écolier ☐☐☐☐☐☐☐☐
évite le ☐☐☐☐☐☐☐☐

E E I L L R S U V:
Cet établissement est ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
par des ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

D E E E I N P R S:
Il n'est pas assez ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
pour remplir toutes ces ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver (on ne conjugue pas).

BRUNE+M= ....
ECOLO+C= ....
URGER+B= ....
GROIN+G= ....
ILEON+P= ....
IDIOT+C= ....
OUEDS+I= ....
LAVER+K= ....
OMEGA+L= ....
BACON+E= ....

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-quatre mots cachés? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le P.L.I. 89 (Voir la rubrique de Scrabble page 86) On peut, ici, conjuguer.

SKI-
C-NOQUE
ENVI-ER
M-SSER
NA-E
-OLEE
RIO-A
-ALI
MA-ORAL
FOU-OU

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

DABE → PERE

MINI → MAXI

MJ

PFFT → BERK

AUDIO → VIDEO

HUILE → MONOI

LA GRILLE MYSTERE

	R		C		F	
M	?	T	?	A	?	E
	C	■	O	■	O	
J	?	B	?	R	?	S
	I	■	S	■	S	
I	?	T	?	R	?	T
	E		R		S	

Trouvez les neuf lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les six mots ainsi formés doivent figurer dans la partie noms communs du Petit Larousse édition 89.

ESCAMOT

A partir du mot de trois lettres, NIE, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

N I E	
_ _ _ _	possessif
_ _ _ _ _	entraves
_ _ _ _ _ _	gâteux
_ _ _ _ _ _ _	d'une île grecque
_ _ _ _ _ _ _ _	voitures
_ _ _ _ _ _ _ _ _	peut trouver sa place
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	au bord de la mer
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	truculent

LE POINT COMMUN

Trouvez, pour chaque liste, le point commun à tous les mots qui la composent:

1. COUTURIER-TRAPEZE-OLIVE-MARTEAU-CARPE
2. CEMENT-BOISE-CURE-MAIN-SOIS
3. PERCHEUR-CALEPIN-REPLET-CAROUBE-SINISTRE

LES ANAGAMMES

Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi URBAIN scrabble sur les lettres de COGERAIT et MAIORAL sur celles de LYRES.

URBAINS+ C =...
URBAINS+ O =...
URBAINS+ G =...
URBAINS+ E = (**).....................................
URBAINS+ R = (**).....................................
URBAINS+ A = (**).....................................
URBAINS+ I =...
URBAINS+ T =...

MAIORAL+ L =...
MAIORAL+ Y =...
MAIORAL+ R =...
MAIORAL+ E = (**).....................................
MAIORAL+ S = ...

Les astérisques signalent le nombre de solutions.

DOMINOS

(Traditionnel)

REGLE

Joueurs: 2 à 4

Matériel:
Un jeu classique de 28 dominos. Les dominos sont des pièces formées de deux carrés accolés. Chaque carré représente une "valeur" de 0 à 6. Toutes les combinaisons possibles de sept valeurs sont présentes une fois dans le jeu, y compris les cas de deux valeurs identiques: on dit alors que le domino est un "double".

Objectif: Se débarrasser de ses dominos.

Préparation: Les dominos sont posés face cachée sur la table puis mélangés.
Chaque joueur en prend 7 qu'il place devant lui de façon à seul les voir: ils forment sa "main". Les dominos restants (au jeu à 2 et à 3) sont placés de côté, toujours face cachée, pour former la "pioche".

Marche du jeu: Le premier joueur choisit un domino de sa main et le pose face visible sur la table.
Le joueur suivant doit poser un domino de sa main qui possède une des valeurs du premier domino (ou sa valeur unique si c'est un double). Il le pose de façon à ce que les deux valeurs identiques se touchent, formant le début d'une chaîne continue.
Puis chaque joueur à son tour doit poser de la même façon un domino qui possède une des deux valeurs des extrémités de la chaîne. Ces deux valeurs peuvent être identiques, son choix en est d'autant restreint.
Lorsqu'un joueur pose un double, il est d'usage de le poser perpendiculairement aux autres, en travers de l'axe de la chaîne.
Si un joueur ne possède pas dans sa main de domino jouable, il doit, dans le cas de 2 ou 3 joueurs, utiliser la pioche. Il y prend un domino de son choix. si celui-ci est jouable, il le joue; sinon il en prend un autre, et ce autant de fois que nécessaire pour obtenir un domino jouable.
En revanche, un joueur est obligé de jouer un domino de sa main s'il le peut.
Si la pioche est épuisée, le joueur qui ne peut pas jouer passe son tour.



Fin de la partie et gain: Le joueur qui parvient le premier à ne plus avoir de domino en main gagne la manche. Il marque un nombre de points égal à la somme des valeurs présentes sur les dominos restant en main de ses adversaires.
Si le jeu se bloque de telle sorte qu'aucun joueur ne peut plus jouer alors que tous ont encore au moins un domino en main, la manche s'achève et chacun fait le compte des valeurs présentes sur les dominos qui lui restent. Le joueur dont la somme est la plus faible gagne la manche et marque un nombre de points égal à la somme de tous les comptes, y compris le sien. En cas d'égalité de deux joueurs, la manche est considérée comme nulle et personne ne marque de points.
Les points des manches se cumulent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre fixé pour remporter la partie, par exemple 51 ou 101.

VARIANTES

1. Jeu "en boudant"
Les règles sont identiques, mais on n'utilise pas la pioche: lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il passe simplement son tour.

2. Jeu à 4 par équipes
Les règles sont identiques mais les joueurs sont associés deux par deux. Un joueur qui se débarrasse de tous ses dominos fait gagner à son équipe l'ensemble des points restant en main des autres, y compris son coéquipier. Lorsque la manche se termine par blocage, l'équipe dont la somme des points est la plus faible gagne l'ensemble des points restants.

TYPOLOGIE

- **Matériel:** Dominos
- **Objectif:** Débarras
- **Mécanismes:** Pose

STRATEGIE

Contrairement à l'opinion la plus répandue, les dominos ne sont pas

un simple jeu d'enfant. Ils sont d'ailleurs joués couramment par les adultes dans de nombreux pays. S'ils ne nécessitent pas de profondes réflexions stratégiques, ils se prêtent à de nombreuses combinaisons tactiques.
Le jeu implique notamment, pour être joué au mieux, une bonne pratique du calcul élémentaire des probabilités.
Le seul principe stragégique présent dans les dominos est celui du blocage. Un joueur est bloqué lorsqu'il ne peut pas jouer un domino de sa main. Obligé de piocher ou de passer, il prend alors du retard dans la partie. L'importance de ce retard sera fonction du nombre de dominos qu'il aura dû piocher. Il sera donc d'autant plus grand que la probabilité de tirer à la pioche un domino jouable est faible.

fin de la manche. Le joueur qui crée le blocage doit naturellement avoir bien calculé ses chances d'être le gagnant, c'est-à-dire, d'avoir moins de points en main que son ou ses adversaires.
Inversement, pour éviter de se trouver en situation d'être bloqué, un joueur doit essayer de conserver en main des dominos contenant le maximum de valeurs différentes.
Un champ tactique spécifique concerne le placement des dominos doubles. Ne contenant qu'une valeur, ils ont environ deux fois moins de chances que les autres de pouvoir être posés. Il faut donc profiter au maximum des chances offertes et, à moins d'autre aspect tactique très particulier, préférer placer un double à tout autre domino. Il faut également éviter

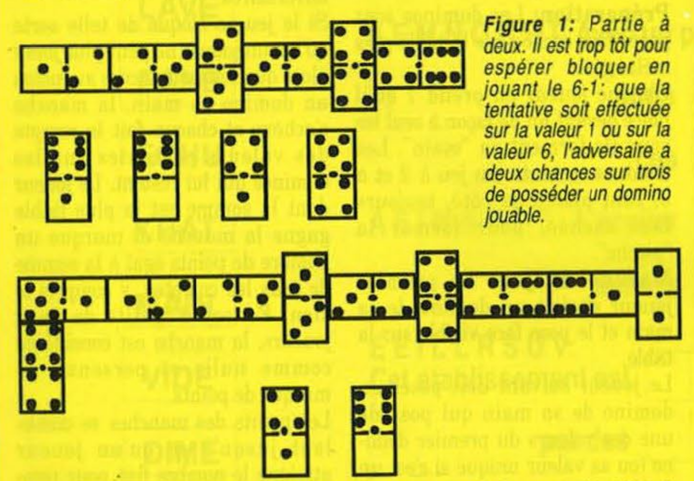


Figure 1: Partie à deux. Il est trop tôt pour espérer bloquer en jouant le 6-1: que la tentative soit effectuée sur la valeur 1 ou sur la valeur 6, l'adversaire a deux chances sur trois de posséder un domino jouable.

Figure 2: Partie à deux (suite). En posant le 4-1 à gauche, le joueur a cette fois trois chances sur quatre de bloquer son adversaire. Il a même plus d'une chance sur deux que celui-ci pioche au moins trois dominos.

Un blocage se produit le plus souvent quand les valeurs des deux extrémités de la chaîne sont identiques. On doit donc chercher à bloquer son adversaire sur une valeur précise, en général celle dont on possède soi-même le plus de dominos, sachant que chaque valeur est présente exactement sur sept dominos.
Les figures 1 et 2 montrent deux exemples de recherche de blocage, l'un plus efficace que l'autre.
La situation extrême de blocage est celle qui correspond à la fin de manche où aucun joueur ne peut plus jouer. Compte tenu de la règle de décompte du gain, cette situation rapporte en moyenne plus de points au gagnant que le simple épuisement d'une main. Elle peut donc constituer un objectif stratégique (quand un joueur possède dès le début du jeu quatre dominos ou plus présentant la même valeur) ou tactique, vers la

d'"ouvrir" la valeur d'un de ses doubles sur la chaîne, car l'adversaire risque de la "refermer" en jouant un domino qui la contient, et il faudra alors attendre une autre occasion.
Enfin, la règle de calcul des gains fait qu'il est préférable, toutes chances égales par ailleurs, de se débarrasser en priorité des dominos portant le plus de points. Mais ce principe tactique, qui est le plus simple et le plus fréquemment appliqué, ne suffit pas à lui seul à faire gagner une partie car il n'est que défensif.
On peut d'ailleurs noter que par souci d'équilibre des chances, une pratique courante dans les parties "enfantines" consiste à faire engager la manche par le joueur qui possède le double-six, qui est le domino à priori le plus encombrant.

FRANÇOIS PINGAUD

DANS LE RETRO

Championnat de dames du Var
Voici les résultats à deux tours des finales qui se disputeront le 2 avril:
Série Excellence, cinq joueurs sont susceptibles d'être champion:
1. Hontarréde, (Toulon): 7 points, **2.** ex aequo: Cayol (Carqueiranne), Large (Hyères), Revest (Toulon), Chauvet (Anthéor): 6 points.
Série Open: ce titre se joue également entre cinq joueurs:
1. Trucchi (Puguet-sur-Argens): 15 points, **2.** Marcaned (Toulon): 14 points, **3.** ex aequo: Garmeirian (Fréjus), Lorenzo (Ollioules): 13 points, **5.** Janowski (Brignoles): 12 points.

Les Nains des Beaux Monts de Henin-Beaumont...
Bravant le brouillard, 84 joueurs se sont rendus le 5 février dernier chez les Nains des Beaux Monts pour se mesurer en des joutes ludiques. Au sein de la MJC, 14 groupes se sont opposés sur un scénario médiéval fantastique, créé par les petits hommes euxmêmes. Après des aventures tumultueuses (le nettoyage d'un temple, la traduction d'un parchemin en hiéroglyphes, et encore l'aide donnée à un illustre personnage du royaume de Netheriade), chacun put se rassasier autour d'un buffet digne des festins nains. Après cette seconde rencontre très réussie, (grâce à l'aide apportée par le relais Descartes de Douai, et par le magazine *Chroniques d'Outre Monde*), les Nains comptent bien l'an prochain organiser en plus un Grandeur Nature... pour nains!
Classement des joueurs:
1. Deshayes David (Les Ch'tis Aventuriers), **2.** Droulez Claude (Les Ch'tis Aventuriers), **3.** De Luca Dominique (Rôle de drame), **4.** Carton Paul-André (Agence tout rôle), **5.** Allard Frédéric (Kazor Band).
Classement des maîtres:
1. Warchaloswky Jacques (Les Ch'tis Aventuriers), **2.** François (Rôle de drame), **3.** Chervy Gilles (MC^2 = Fireball), **4.** Boesch Xavier (Les Ch'tis Aventuriers), **5.** Guenez Eric (Skavens fous).
La meilleure équipe de la journée fut Rôle de drame de Valenciennes, qui recu le Nain d'or qui lui permettra de revenir l'an prochain tous frais payés. Les Nains des Beaux Monts signalent que leurs scénarios sont disponibles pour la somme de 30 F. Commande à la MJC, rue de l'Abbaye, 62110 Hénin-Beaumont.

CIA de jour comme de nuit!
Le Club des Incorruptibles d'Aix a organisé, les 11 et 12 février derniers, un tournoi de jeux de rôle au sein de la MJC de Bellegarde. Débutants et joueurs initiés ont pu se mesurer la première journée sur les "classiques" du genre: AD&D, L'Appel de Cthulhu, Stormbringer, pour aborder le lendemain des jeux plus récents: Star Wars, Chill, Paranoïa... Mais le virus a contaminé les lieux, restés ouverts pour l'occasion aux Aixois nocturnes et passionnés. A noter que le CIA participera le 20 mai à une journée portes ouvertes sur le jeu de rôle, avec un mini tournoi au sein de l'IUT d'Aix-en-Provence.
Classement du tournoi:
1. Clément Merville, **2.** Fred Boudry, **3.** Paul-Marie Alessandra, **4.** Nathalie Garcia, **5.** Fabrice Gadoux.

Championnat individuel d'échecs des Yvelines
Olivier Poisson, du club d'échecs de Maisons-Laffitte (Elo 2000), a remporté le championnat avec 6 points sur 7 devant les 58 participants. Quatrième édition du nom, ce tournoi s'est déroulé du 17 au 26 février derniers, à la MJC de Conflans-Sainte-Honorine. Les participants s'y sont affrontés en sept rondes système suisse, et 50 coups en 2h30 par joueur. Ce championnat, organisé par YES, Yvelines Echecs Structure, qui représente le comité départemental des Yvelines de la ligue Ile-de-France (avec l'aide de la municipalité, de la MJC et des clubs d'échecs de Conflans-Sainte-Honorine), a doté ses vainqueurs de 8 000 F de prix en espèces.



Olivier Poisson

Voici la liste des premiers classés:
1. Poisson Olivier: 6, **2.** Leuly Max: 5,5, **3.** Cheymol Eric: 5,5, **4.** Oriot Patrice: 5,5, **5.** Petracco Gilles: 5.

A LA CARTE

■ **Blood Bowl:** Un nouveau mouvement ludique est né en

Belgique: Castel Rock. Il a créé une ligue internationale de Blood Bowl par correspondance, ainsi qu'un zine à parution irrégulière, *Le Casque Sanglant*, qui porte sur l'univers ludique en général. L'originalité: vous en êtes vous-mêmes les reporters, puisque les articles proviennent des lecteurs. Vendu par correspondance au prix de 20 F ou 100 FB pour 2 numéros. Ecrire à D. Delhez, 13, clos des Béguines, 4850 Verviers, Belgique.

■ **JdR:** Le Troll Bossu vous attend le soir, en semaine, et le week-end pour jouer. Il édite aussi une gazette, qui traite du jeu dans la région Rhône-Alpes. Le Troll Bossu, FMJT, rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne. Tél.: 77 70 49 59 (Didier Bellouet, le soir), ou 77 72 11 74 (Nicolas Eglin, le week-end).

■ **Multijeux:** En vue de la création d'un club multijeux (réflexion, stratégie, JdR, diplomatie...) à Oyonnax, venez nous rejoindre. Contacter M. Frédéric Chardonnet au 74 73 86 83 (heures des repas).

■ **JdR:** Le Ludo-club de la MLC de Saint-Rémy-les-Chevreuses vous invite à le rejoindre pour pratiquer AD&D, L'Appel de Cthulhu, Mega Traveller, Premières Légendes, Star Wars... Novices ou joueurs confirmés de 16 ans minimum, vous êtes attendus le samedi de 14h30 à 23h. MLC, rue de la digue, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuses.

Tél.: (1) 30 52 13 96. R.E.R. ligne B.

■ **JdR:** Poly Styrène JR recrute toujours sur Paris joueurs et jeunes créateurs, notamment des dessinateurs, rédacteurs et correcteurs pour son prochain fanzine. Pour toutes informations, appelez le (1) 45 82 13 10 (de 20h à 21h en semaine, et le dimanche après-midi).

■ **JdR:** Le Club des Incorruptibles d'Aix se tient à votre disposition tous les samedis de 14h à 18h à la MJC de Bellegarde pour vous faire découvrir les jeux de rôle, vous initier aux p'tits nouveaux, essayer les jeux de plateau et rencontrer d'autres passionnés. MJC, 37, bd Aristide-Briand, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42 21 06 70.

IL Y AURA UNE FOIS

MARS

■ **Blood Bowl:** L'Association corse de jeux de simulation et la librairie Le Roi Lire organisent du 25 février au 10 septembre le 1er Trophée régional corse de Blood Bowl, ouvert à tous. Les droits d'inscription s'élèvent à 15 F. Renseignements à la librairie Le Roi Lire, centre commercial la Rocade, 20600 Furiani Bastia.

AVRIL

■ **Duelmasters:** Le 1er, Duelmasters organise son premier championnat de France; rens: Ambrosial Dimension: (1) 43 34 04 00.

■ **JdR:** Du 1er au 25, la Médiathèque de Saint-Priest organise une animation sur les jeux de rôle "Donjon, dragon et compagnie", qui prendra place dans un décor en trois dimensions. Au programme: des initiations au jeu de rôle et un concours de figurines organisé avec le magasin lyonnais Cellules Grises, du 3 mars au 19 avril. Renseignements à la médiathèque de Saint-Priest, place Charles-Ottina, 69800 Saint-Priest.

Tél.: 78 21 79 14 (Charles Burnichon).

■ **Dames:** Le 2, auront lieu à Hyères les finales du championnat du Var au siège social SPPP, avenue Joseph-Clotis. Renseignements: Christian Large au: 94 57 23 93.

■ **Bridge:** Du 5 au 9, se déroulera la finale Sélection Open Dames; les 10 et 11, les finales nationales par paires, Mixtes Vermeil; et les 12 et 13, les finales nationales par paires, Open Vermeil. Renseignements à la Fédération: (1) 47 38 27 70.

■ **Blood Bowl, Star Wars:** Stratégies et Sortilèges organise les 8 et 9 un tournoi de Blood Bowl et de Star Wars, au FJT de Tarbes (prévu initialement les 4 et 5 février). En supplément, des démonstrations de jeux d'histoire. Renseignements à Stratégies et Sortilèges, 88, bd Alsace-Lorraine, 65000 Tarbes. Tél.: 62 93 35 63.

■ **S.F.:** La 6e semaine de la science-fiction et de l'imaginaire de Roanne se déroulera du 12 au 18. Au programme: expos, films, animations, littérature; un Grandeur Nature sera organisé par le Troll Bossu, qui présentera aussi des JdR sur table. Pour tous renseignements, contacter l'Association Rhône-Alpes science-fiction au 77 64 52 82.

■ **Dames:** Le 16, vivez le championnat de ligue, à Parthenay (40 05 42 55), à Issy ((1) 44 72 53 06), à Toulouse (rens.: 61 63 78 85), Desvres (21 91 64 45), Marseille (91 02 53 91), et Agen (58 75 68 70).

■ **Othello:** Courant avril aura lieu à Lyon la sélection pour le Mondial 89, ouverte à tous, sauf aux ordinateurs. Rens.: FFO:(1) 40 26 51 69.

■ **Tarot:** L'AJ.CS organise le 22 à Epinay-sous-Sénart (Essonne) un tournoi à 20h30. Coût de l'inscription: 70 F, 6 000 F de prix à gagner, et un lot pour tous les participants. Renseignements: M. Bègue, tél.: (1) 60 46 18 03

■ **JdR:** Le 22, tournoi de JdR; renseignements: Médiathèque des Mureaux, avenue Paul-Raoult, Hôtel de ville, 78135 Les Mureaux Cedex; tél.: (1) 30 99 92 12, poste 491.

■ **Echecs:** Les 22 et 23, le Club 608 de Paris organise un championnat FSGT d'échecs ouvert à tous. Rens.: M. Laurent au (1) 42 53 58 01.

■ **Week-end du fantastique:** Du 21 au 23, vivez "Fantastica", le week-end du fantastique, avec jeux de rôle et BD, ainsi que littérature et ciné. Contacter Jean-Paul Destrémont, Association des élèves de l'ENIM, Ile du Saulcy, 57045 Metz Cedex. Tél.: 87 30 33 87.

■ **Diplomacy:** Les 22 et 23, Belphégor Association organise le championnat de France de Diplomacy à Paris. Renseignements: (1) 40 05 09 28.

■ **Scrabble:** Les 25 et 26, tournoi à Lille. Renseignements: M. Vinck: 20 52 15 92.

■ **JdR:** Les 29 et 30, La Guilde de Bretagne vous convie au 3e Tournoi de l'Ouest de jeux de rôle qui se déroulera au couvent des Ursulines à Morlaix. Au programme, D&D, Star Wars, L'Appel de Cthulhu, JRTM et un "grandeur nature". Ecrire à la Guilde, MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes ou téléphoner au 99 59 34 07 les jeudis et vendredis après-midi.

■ **JdR:** Les Héros d'Asgard organisent les 29 et 30 "Ragnarok IV", la nuit du jeu, à la MJC de Palente à Besançon. Entrée gratuite pour les participants déguisés! Pour tous renseignements: Héros d'Asgard, MJC de Palente, 24, rue des Roses, 25000 Besançon. Tél.: 81 88 17 78 (demander Bruno).

■ **Dames:** Le 30, championnat du Nord à la Chapelle d'Armentières. Renseignements: 20 35 14 01.

■ **Dames:** Le 30, finales du championnat de ligue à Toulon, avec l'après-midi, un championnat de blitz. Renseignements Christian Large au 94 57 23 93.

MAI

■ **Dames:** Du 29 avril au 2 mai se déroulera à la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque, dans la grande cour du côté des grandes lignes-départ) le tournoi des huit villes (Anvers, Dordrecht, Leningrad, Noisy-le-Sec, Prague, Triest, une ville d'Israël et de Pologne). Renseignements à Noisy au (1) 64 27 50 69.

■ **Dames:** Le 4, Paris Aérospatiale Club organise le 5e tournoi Open international, au 18, rue de Dunkerque (gare du Nord) dès 9h30. S'inscrire auprès d'Antoine Almanza 55, rue Sedaine, 93700 Drancy. Tél.: (1) 48 31 85 84.

■ **Dames:** Le 7, championnat du Nord à Lille.

Renseignements: 20 23 14 95.

■ **Othello:** Le club Othello de Pérenchies organise le 13 à 19h "Logic Night Fight", un tournoi amical basé sur 4 jeux: Othello, Lasca, Pente et Pentominos, au club CCAL "Docteur Nuyts", 2, rue Gambetta, 59840 Pérenchies. Renseignements: Guilain Dorsimont au 20 39 89 66.

■ **Jeux de plateau et de diplomatie:** Les 13 et 14, Belphégor Association organise le Congrès des Traîtres, convention de jeux de plateau et de jeux diplomatiques, dans le cadre de la semaine multijeux à Antibes. Renseignements: 119, rue Lecourbe, 75015 Paris.

Tél.: (1) 40 05 09 28.

JUIN

■ **Dames:** Le 11 se déroulera la dernière ronde des rencontres interclubs ligue Nord-Picardie à Annay-sous-Lens, ainsi qu'un championnat de la ligue de parties rapides (10').

Renseignements: 21 42 20 96.

■ **Othello:** Le club Othello de Pérenchies organise le 17 juin à 14 h un tournoi régional au CCAL"Docteur Nuyts", 2, rue Gambetta, 59840 pérenchies. Renseignements: Guilain Dorsimont au 20 39 89 66.

■ **Dames:** Le 24 sont prévues les finales des rencontres inter-scolaires de la ville de Beauvais (12 équipes de 20 damiers). Renseignements: 44 48 20 75.

■ **Othello:** Les 24 et 25: sélection à Toulouse pour le Mondial 89, ouverte à tous sauf aux ordinateurs.

FFO: (1) 40 26 51 69.

JUILLET

■ **Othello:** Les 1er et 2 à Copenhague (Danemark): International d'Othello, tournoi open et 3e tournoi comptant pour le Grand prix d'Europe, présélectif pour le Mondial de 89. Renseignements à la FFO: (1) 40 26 51 69.

■ **Séjours ludiques multijeux:** En juillet et août, Les Semaines de l'Hexagone organisent des séjours ludiques multijeux; l'un d'eux se déroulera en Irlande! Renseignez-vous auprès de Xavier Jacus, 37, route nationale, 55200 Lérouville; tél.: 29 91 34 88.

HISTOIRES DE FOUS

ATTENTION, IL NE S'AGIT PAS D'UN ENIEME ARTICLE SUR LES "JEUX QUI RENDENT FOUS". NOUS ESPERONS QUE NOS MAITRES DE JEU SAVENT TOUS A QUOI S'EN TENIR SUR CE GENRE DE CALEMBREDAINES. CES QUELQUES CONSEILS SONT DESTINES A VOUS AIDER A FAIRE APPARAITRE ET A ANIMER DES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ) "BIZARRES".

A quoi un fou peut-il bien vous servir?

• **Victime**: un individu à qui il "manque un boulon" peut très bien être une proie pour des personnages peu scrupuleux. Imaginez, par exemple, que l'héritier d'une immense fortune soit un faible d'esprit entouré d'une famille avide. Le rôle de vos joueurs peut être de le sauver des griffes de ses parents indignes.

• **Témoin:** le fou a pu assister à certains événements intéressant les PJ. Peut-être est-ce à cause de cela qu'il a perdu la tête...Les PJ ayant tendance à prendre n'importe quoi au pied de la lettre, vous pouvez utiliser ce genre de PNJ pour confirmer leurs pires craintes.

• **Vilain:** ce type d'adversaire possède un avantage énorme sur les PJ: il ne fonctionne pas selon des schémas de pensée "classiques" (c'est normal, il est fou!). Il est mystérieux et imprévisible. Estimer ses actions à venir pour faire échouer ses plans devient difficile et... dangereux. A force de raisonner en fou, on risque de le devenir!

• **Baromètre:** on peut fort bien concevoir que l'existence d'un psychisme non humain ou particulièrement "fort" puisse influencer les fous. Les actes de ces derniers peuvent alors servir d'indices aux joueurs. Les exemples abondent en littérature fantastique, le plus connu étant sans doute *Dracula* où les crises de démence de Renfield permettent aux héros de prévoir les visites du célèbre vampire.

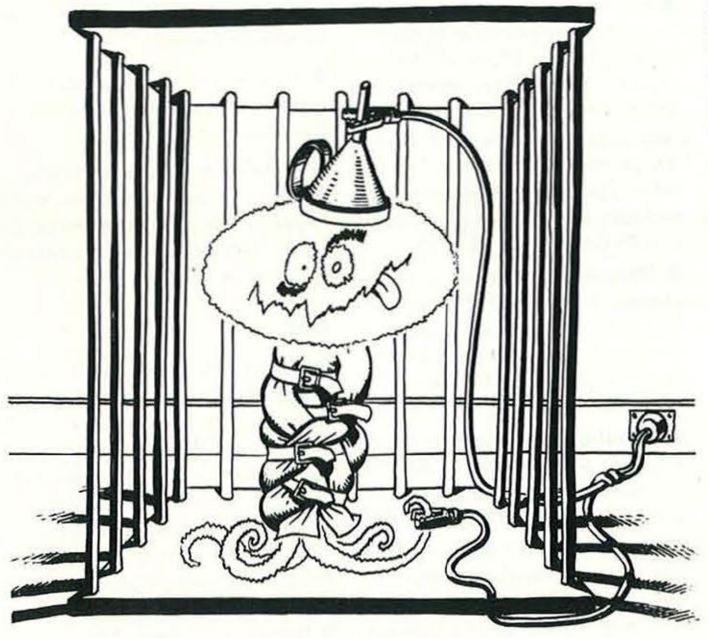
Comment devient-on fou?

Personne n'en sait rien, en fait. Cela peut se déclencher du jour au lendemain, comme dans le célèbre jeu tentaculaire *L'Appel de Cthulhu*. Mais cette situation est plutôt rare. Généralement, le processus est lent, insidieux, et peut s'étendre sur des années. Le sujet peut paraître parfaitement normal, mais le ver est déjà dans le fruit. Seuls les spécialistes peuvent reconnaître si une personne est folle ou pas. A vous, MJ, de voir ce que signifie spécialiste en fonction du jeu de rôle que vous animez: il pourra être chaman de tribu ou bien psy futuriste...

Impossible de savoir si les causes de la folie sont biologiques (hypothèse très en vogue dans les années 20 à 50) ou psychiques...

Dans le premier cas, vous pourrez jouer à loisir sur une gamme qui s'étend de la lobotomie (opération consistant à sectionner certaines fibres nerveuses du lobe frontal du cerveau) à l'utilisation de poisons exotiques (originaires de Chine ou de Bornéo).

Dans le second cas, vous pouvez vous offrir toutes les manipulations psychologiques imaginables. Comment rendre fou quelqu'un? Par exemple, revoyez *Soupçons* d'Alfred Hitchcock: un homme tente de convaincre sa femme qu'il veut la tuer, le but recherché étant de la faire devenir folle pour pouvoir l'interner...



Une autre notion exploitable: celle de l'environnement pathogène. Quelqu'un, ou un événement, a "fragilisé" le sujet dans le passé. Notre personnage n'aura donc pas forcément un comportement spectaculaire, mais pourra "mal" réagir si quelque chose lui rappelle son traumatisme passé.

De toute façon, rien ne vous empêche de jouer sur les deux tableaux (biologique et psychique), dans la mesure où la vérité (si vérité il y a) est sans doute entre les deux.

Hiérarchie des démences

Les comportements ci-dessous sont classés par ordre de gravité. Il n'est pas question pour nous de vous donner un cours de psychologie, mais de vous expliquer quelques bases pour vous aider à créer votre PNJ.

• **Manie inoffensive:** tout ce qui est excentricité, "collectionnite", superstition, tics, se range dans cette catégorie. Autant dire que la quasi-population mondiale peut se sentir concernée. Une manie inoffensive ne sert guère qu'à typer un PNJ. Cependant, ceci offre des occasions de *role-play* amusant et divertissant.

• **Délire léger:** dans la mesure où il ne perçoit plus du réel qu'une image déformée, le sujet est considéré comme fou, toutefois il reste inoffensif. Il arrive occasionnellement à des gens dits "normaux" de se retrouver dans cet état. Il suffit d'un peu de drogue ou d'alcool... Souvenez-vous du délire de Michel Blanc dans *Marche à l'ombre* !

Cela dit, il existe des personnes qui vivent continuellement dans un délire léger. Les mythomanes, par exemple, racontent n'importe quoi pour le plaisir de mentir ou pour se faire remarquer. Ils sont, en général, très convaincants. Imaginez que vos PJ soient confrontés à un individu en robe de mage qui affirme avoir une quête dangereuse à leur confier, alors qu'en fait ce personnage ne fait que singer un "vrai" mage et a inventé une mission de toutes pièces! Mis en demeure de prouver ses dires, le mythomane se justifiera par de nouveaux mensonges:" *Prouver que je suis sorcier? Mais, Messeigneurs, c'est jus-*

tement parce que mon pire ennemi m'a privé de mes pouvoirs que j'ai besoin de vous!" Le temps écoulé avant que le mythomane soit découvert est fonction de son intelligence, mais aussi de celle des joueurs.

• **Délire organisé:** Le fou est possédé par une idée fixe autour de laquelle il organise toute sa pensée. De tels individus sont très forts lorsqu'il s'agit d'adapter les événements extérieurs afin qu'ils collent à la "théorie" du fou. Par exemple, un malade persuadé que Satan cherche à le posséder "saura" tout de suite que son psychiatre est un agent du Malin: son "psy" porte une cravate rouge, couleur diabolique par excellence, donc il faut fuir!

De tels fous agissent donc de façon logique. C'est dans cette catégorie que l'on peut ranger nos "bons vieux" tueurs psychopathes. Ce sont les plus dangereux, car leur raisonnement est prolongé par l'action. Un exemple authentique: la comtesse Báthory croyait aux vertus régénératrices du sang humain. Très logiquement, elle prenait donc tous les matins un bain de sang, pour ne plus veillir... Au total, six cents morts!

Toujours dans la catégorie "délires", un cas extrêmement courant dans les jeux de rôle: la mégalomanie. Il existe des hordes de méchants mégalomanes (dans *James Bond* notamment). De tels individus font preuve d'une vanité exacerbée, d'une fierté démesurée quant à leurs "réalisations", et d'une confiance en eux qui les pousse à la faute (la forme la plus courante de celle-ci étant d'aller se vanter devant des PJ prisonniers; quand ces derniers seront libres, ils pourront stopper la machination infernale grâce aux renseignements fournis par le mégalomane lui-même).

• La double personnalité: il peut parfois se développer deux personnalités différentes chez un même et seul individu. Elles sont généralement opposées l'une à l'autre...un "doux" et un "cruel" (en quelque sorte Docteur Jekill et Mister Hyde...). Comme exemple typique de double personnalité, citons Norman Bates dans *Psychose*. Dans la vie de tous les jours, il est terne et effacé. Lors de ses crises de démence, il commet les pires crimes. Norman Bates est sincèrement convaincu de son innocence; pour lui, c'est sa mère la coupable!

Sous hypnose, on peut parfois observer chez des gens tout à fait "normaux" un festival de personnalités multiples, chacune amplifiant une facette du caractère du personnage.



Les fous dans la société

Les facteurs culturels influent énormément sur la définition de la folie. Certains comportements admis aujourd'hui auraient relevé de l'asile il y a un siècle. Les "vrais" fous sont ceux qui sont "hors-normes" dans leur société. Reste à savoir si les normes établies sont les meilleures. Mais ceci ouvre un débat qui n'est pas vraiment opportun ici...

Les "fous" sont donc, suivant les sociétés, "traités" de façons différentes. A vous de choisir dans la liste suivante, mais non exhaustive le devenir de votre PNJ fou!

• **Suppression:** l'élimination pure et simple du "déviant" au nom de la survie et de la pureté de la race. Ce choix se rencontre dans les sociétés primitives ou dans les sociétés technologiquement avancées mais sans morale.

• **Superstition:** il existe des sociétés où la notion de folie n'existe pas. Dans ce cas, le dément est considéré comme ayant été touché par la main de Dieu ou celle du Diable. S'il a de la chance, il se retrouve nourri gratuitement, consulté sur l'avenir, considéré comme un saint homme... Et s'il n'en a pas, on le brûle en place publique, après lui avoir fait avouer sous la torture toutes sortes de crimes imaginaires...

• **Enfermement:** ce terme couvre un vaste choix d'attitudes: de la relégation dans des "mouroirs" à des formules plus "souples", où les fous sont laissés en semi-liberté. La plupart du temps, l'enfermement s'accompagne de tentatives de soins. Tout dépend alors de l'état d'avancement technologique de votre société. On peut, par exemple, ouvrir le crâne du sujet pour y introduire une herbe magique, censée absorber les mauvais esprits. L'emploi d'électrochocs ou l'ablation de certaines parties du cerveau peuvent être d'autres "remèdes". Une autre approche, psychologique, va des exorcismes solennels au traitement psychiatrique complet et traditionnel.

• **Liberté:** associée ou non à des tentatives de cure. C'est la mesure la plus humaine en ce qui concerne les fous "légers". Encore faudrait-il pouvoir faire une différence entre ceux-ci et les autres...

Alberto Succo, le "tueur fou", qui fit beaucoup parler de lui en 87, bénéficia d'une semi-liberté...pour lui permettre de suivre des cours à l'université.

Comment interpréter un fou?

Il en va du fou comme de tous les autres PNJ. Cela nécessite un minimum de préparation. Commencez par passer un moment à réfléchir sur le pourquoi de sa présence, l'instant du jeu où il apparaîtra, ses actions, son aspect extérieur, etc.

Quand vous aurez inventé le personnage, reste à l'interpréter.

L'un des principaux intérêts de ce genre d'individus est de permettre au MJ de faire un véritable numéro d'acteur. Le cinéma peut d'ailleurs être une source d'inspiration inépuisable. (Seriez- vous capable d'imiter Jack Nicholson "jouant des sourcils" dans *Shinning*?)

Jouer un fou permet tous les cabotinages et toutes les excentricités. Vous pouvez hurler à la mort, baver, ricaner, vous rouler par terre... L'essentiel est que vos joueurs soient convaincus d'être en présence d'un fou!

Bibliographie et scénarios

Les ouvrages spécialisés sur la folie sont plutôt rébarbatifs et font usage d'un vocabulaire pour initiés. Nous préférons vous proposer quelques livres qui pourront vous inspirer quant à votre interprétation future de fou. Mais n'en devenez pas dingue pour autant!

- *Psychose* de Robert Bloch. Editions Marabout. BM904.

- Beaucoup de nouvelles du même auteur utilisent la folie comme ressort dramatique. Jetez un coup d'œil sur ses recueils édités par les Nouvelles éditions Oswald (NéO), notamment *Nounours est un pyromane* (n°115), *L'homme qui criait au loup* (n°147), et *Le Train pour l'enfer* (n°109).

- *Shinning* de Stephen King. Editions J'ai lu. n°1197.

- *Le Loup-Garou de Paris* de Guy Endore. Editions NéO+10.

Dans le domaine des JdR, on peut citer:

- *L'Asile d'aliénés*, recueil de scénarios du jeu *L'Appel de Cthulhu*.

- Un article sur les tueurs psychopathes dans *Berlin XVII*, JdR de Siroz Productions.

- *La musique adoucit les meurtres* scénario pour *Maléfices* (n°7).

TRISTAN LHOMME

JOUER A NANTES

CETTE FOIS, CE N'EST PAS JESSIE, MAIS VOTRE MEDIANE QUI EST PARTIE SE PROMENER. ELLE A PASSE UN WEEK-END ENTIER A NANTES, QUI FOURMILLE D'ACTIVITES LUDIQUES, ET VOUS A RAPPORTE PLEIN D'ADRESSES POUR JOUER.

Mais elle n'était pas seule! Les 25 et 26 février, vous étiez environ 1 800, néophytes et joueurs passionnés confondus, à participer à "la Manu 89", la grande manifestation nantaise annuelle consacrée aux jeux de simulation.

Mais pour commencer, voici la liste des clubs ou points de rencontres régionales ludiques.

D'abord un jeu bien de chez vous: la Boule nantaise, qui ressemble fortement à la pétanque. Grande particularité, la Boule nantaise se pratique surtout dans les arrière-salles des cafés, où des verres de vin blanc ou rouge sont en jeu. Cette activité nécessite une piste cimentée de 5 ou 6 mètres de long, incurvée, où l'on envoie cochonnet et boules de couleurs. Pour satisfaire votre curiosité, rendez-vous donc au:

• Café Jean Macé, place Macé, 44100 Nantes. Tél.: 40 58 18 54. Vous pouvez y jouer tous les jours, et des concours sont organisés.

• Café des Tilleuls, rue de la Convention, 44000 Nantes.

Il existe, paraît-il, d'autres lieux de rencontres, mais votre Médiane n'a pas eu le temps de les fréquenter. A vous de trouver les bons cafés nantais!

Et maintenant, passons aux choses sérieuses.

BOUTIQUE

A Nantes, pas la peine de vous demander quel sera le magasin spécialisé qui recevra vos faveurs. Impossible de se tromper; il n'y en a qu'un!

• Relais Jeux Descartes: Brocéliande, 2, rue Jean-Jacques-Rousseau, 44000 Nantes. Tél.: 40 48 16 94.

On y trouve de tout, jeux, magazines, figurines, accessoires. Et si vous désirez un article que le magasin ne stocke pas en rayon, il s'empresse aussitôt de le commander (même aux USA!).

BRIDGE

Là, les clubs ne manquent pas, et c'est une chance car d'autres activités sont moins bien loties.

• Bridge Club de Nantes, 12, rue Lamoricière, 44000 Nantes. Tél.: 40 73 79 42. Ouvert tous les jours.

• Bridge Amical Club 44, 14, rue du Grand Clos, 44000 Nantes. Tél.: 40 94 28 50. M. Guyon, tél.: 40 48 40 93. Ouvert tous les après-midi de la semaine.

• Cercle des Beaux Arts, 22, rue Crébillon, 44000 Nantes. Tél.: 40 69 34 76. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un cercle et non d'un club. Pour y adhérer, il faut payer une cotisation de 1 200 F par an, et être...un homme!

• Cercle Louis XVI, place Louis XVI, 44000 Nantes. Autre cercle, mixte cette fois, qui demande d'être recommandé par deux parrains pour devenir membre. Il est toutefois possible de participer à des parties libres de bridge ou de billard, sans avoir adhéré.Tél.:40 47 40 18.

• Salle communale de La Désirade, place des Antilles, 44470 Carquefou. Le mardi 20h30, le jeudi 14h, le samedi 20h30. Mme Vieux, tél.: 40 50 95 66.

• Bois Raguenet, Ferme Poisson, 44700 Orvault. Mme Brison, tél.: 40 63 49 76.

• Rezé Accueil, allée de Touraine, 44400 Rezé. Tél.: 40 05 43 08. Mme Couturier, tél.: 40 04 00 15. Le jeudi, 14h à 18h.

• Centre de la Maison des Associations, 6, rue du Général-de-Gaulle, 44230 Saint-Sébastien. Les mardis et vendredis de 15h à 18h30, et le mercredi soir à partir de 20h30. M. Faure, tél.: 40 03 57 01.

DAMES

Les Nantais n'apprécient-ils pas les dames? J'avais recensé pour vous plusieurs clubs, mais ils ont dû fermer leurs portes, faute de combattants!

• Damier nantais, 14, rue de La Barbinais, 44100 Nantes.

ECHECS

La Maison de la Culture de Nantes est très active et vous fera jouer où que vous vous trouviez près de Nantes, car son but est de décentraliser les activités culturelles en milieu rural. Son service animation organise ainsi des ateliers d'initiation et de perfectionnnement, dirigés par Yannick Berthelot, ancien champion de France Juniors. En voici la liste:

- La Planche, Salle municipale, lundi 18h.
- Sainte-Lumine de Clisson, Salle municipale, lundi 20h30.
- Saint-Michel, Salle Malestroit, mardi 14h30.
- Saint-Nazaire, local Sofaco, mardi 14h.
- Le Croisic, Centre de recherches fonctionnel pour handicapés, mardi 14h (en alternance avec Saint-Nazaire).
- Sautron, Salle municipale, mardi 20h30.
- Port-Saint-Père, Salle municipale, mardi 20h30 (en alternance avec Sautron).
- Sucé, Maison des Associations, mardi 14h30.
- Blain, Local Club.
- Orvault, salle du Petit Chantilly, mercredi 20h30.
- Oudon, grande salle de la mairie, jeudi 17h15.
- Saint-Sébastien, Centre municipal des Associations.

En dehors de ces rencontres hebdomadaires, des tournois sont organisés. Pour tous renseignements, contacter la Maison de la Culture, service Animation, Isabelle Bourgeois, 6, rue des Roses, 44100 Nantes. Tél.: 40 20 33 96.

• Cercle d'échecs de Nantes, 11, rue du Prinquiau 44000 Nantes. Tél.: 40 94 17 51. Tous les jours à partir de 17h, et les samedis et dimanches après-midi.

• Cercle amical laïque d'Orvault, 1, avenue des Pins, 44700 Orvault. Tél.: 40 29 75 34. Le mardi 19h30: initiation enfants; le mercredi 20h30: cours; le vendredi 20h30: adultes; le samedi après-midi 15h: adolescents.

• Cercle d'échecs de Rezé, Maison de quartier La Houssais, 38, avenue de La Houssais, 44400 Rezé. Le samedi 14h30. M. Auroy, tél.: 40 75 75 80.

GO

Un seul rendez-vous régulier, celui que donne Patrice Teillé (tél.: 40 89 61 69), au café Saint-Clément, chez Marie, 43, rue du Maréchal-Joffre, 44000 Nantes. Tél.: 40 29 15 94. Ces rencontres ont lieu les mardis et jeudis de 20h30 à 1h, et des tournois sont organisés le week-end.

GRANDEUR NATURE

• Le Cercle parallèle, boutique Brocéliande, 2, rue Jean-Jacques-Rousseau, 44000 Nantes. Tél.: 40 48 16 94. L'association organise des Grandeur Nature dans toute la région nantaise.

JEUX DE ROLE

...ET AUTRES SIMULATIONS

Les rôlistes et autres joueurs de jeux de simulation n'ont pas à se plaindre. Nantes et sa région abondent de clubs actifs qui répondent, chacun dans leur genre, aux attentes spécifiques des intéressés. Ainsi, il n'est pas rare de voir des joueurs inscrits dans plusieurs associations, au su et gré des clubs.

• Stratèges et Maléfices, Maison des Associations, rue Anatole de Monzie, 44000 Nantes. Tél.: 40 48 15 15: Philippe Perron.



Main de fer dans un gant de velours? Rassurez-vous, les armes sont fausses...

• Association des élèves ingénieurs ENSM, 1, rue de la Noë, 44072 Nantes.

• Loup blanc, Ferme de la Jouandière, 44470 Carquefou. Tél.: 40 52 70 90. J. Vernier, 21, avenue des Bécasses, 44470 Carquefou. Tél.: 40 30 22 31. Le samedi après-midi.

• Les Hussards de l'Enfer, Centre socio-culturel du Sillon de Bretagne, 12 bis, avenue des Thébaudières, 44800 Saint-Herblain. Tél.: 40 63 69 94.

• Tactiques et jeux d'rôles, 8, rue des Troënes, 44600 Saint-Nazaire. Emmanuel Petit, 21 avenue de Cavaro, Sainte-Marguerite de Pornichet. Tél.: 40 61 41 32.
• D'rôle de jeu & Co, Maison de quartier des Dervalières, 5, rue Auguste-Renoir, 44000 Nantes. Tél.: 40 46 02 17. Ludovic Thomas, tél.: 40 31 91 94.
• La Haute Guilde, Club de l'ESC, 8, rue de la Jonelière, 44003 Nantes.
• Lumières et Ténèbres, 2, rue Jacques-Prévert, 44600 Saint-Nazaire. Pierre Le Pollotec, tél.: 40 22 39 91.
• Les Troubadours Oniriques, Amicale laïque ludothèque, 1, rue Jules-Ferry, 44980 Ste-Luce sur Loire. Yan Pindeler, tél.: 40 25 71 41.
• Les Gardiens de la Légende, MJC d'Avrillée, Ferme de la Chaînée, allée des Chataîgniers, 49240 Avrillé.
Laurent Jactat, tél.: 41 34 60 61.
• Vianey Combat, tél.: 41 34 59 32. Le club se lance de plus en plus dans les Grandeur Nature (killer, murder party, années 20...).
• Club de jeux de simulation, Amicale laïque de La Clotais, 44890 Saint-Jean de Boiseau. Erwan Leroux, tél.: 40 65 64 76.

MULTIJEUX

Voici quelques adresses de clubs, mais rien que de très classique!
• Centre socio-culturel du Sillon de Bretagne, 12, avenue des Thébaudières, 44800 Saint-Herblain. Tél.: 40 63 69 94.
- Scrabble: le mardi de 14h30 à 16h30.
- Bridge: le jeudi de 14h à 18h, le vendredi de 14h à 18h.
• Centre omnisports Laétitia, vie et joie, 49, avenue du Chanoine-Larose, 44100 Nantes.
Tél.: 40 40 76 30. Deux clubs de jeux sont à votre disposition:
- Club du 3e âge: Scrabble, belote, jeux de plateau, le mardi de 14h à 17h.
- Club des jeunes retraités: Scrabble, belote, le jeudi de 14h à 17h30.
• Centre socio-culturel du Bourg, 24, rue de la Poste, 44800 Saint-Herblain, tél.: 40 86 05 88. Atelier Des chiffres et des lettres, le mercredi à 20h.

SCRABBLE

• Scrabble Club nantais, 9, rue Saint-Jean-Baptiste de la Salle, 44000 Nantes. Tél.: 40 49 30 72. Le lundi 14h15, le mercredi 17h, le vendredi 20h30. Des tournois sont organisés le week-end.
• Mairie, salle de la Picaudière, 44470 Carquefou. Mme Vincent, tél.: 40 50 82 95. Le mercredi 20h30, le vendredi 14h15, le samedi 14h30.
• Centre socio-culturel de Plaisance, 5, allée de l'Ille, 44700 Orvault. Tél.: 40 76 94 47. Les mardis et vendredis après-midi.
• Maison de quartier de Ragon, rue du Vivier, 44400 Rezé. Christiane Rohan, tél.: 40 75 80 32. Le mercredi à partir de 18h.
• Association art activités, Centre culturel de la Fontaine, rue du Languedoc, 44230 Saint-Sébastien. Mme Favreau, tél.: 40 03 37 67. Mme Bidard, tél.: 40 80 69 83. Le jeudi de 14h à 16h30.

TAROT

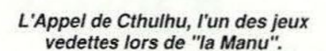
Désolée, mais je n'ai recensé qu'un club de Tarot dans la région. S'il en existe d'autres, qu'ils n'hésitent pas à se manifester.
• Les Amis du Tarot, Maison de quartier de La Halvèque, 23, rue Léon-Serpolet, 44300 Nantes. Tél.: 40 49 94 10.

WARGAMES...

...ET FIGURINES
• Les Lanciers de l'Ouest, M. Lelu, 36, rue du Pré fleuri, 44470 Sainte-Luce sur Loire.

LA MANU

"La Manu 89", 6e du nom, est devenue "la" manifestation de la vie ludique nantaise. Exposition et démonstration de jeux de simulation, elle était organisée conjointement cette année par les clubs de la région, et non plus exclusivement par Stratèges et Maléfices. L'endroit idéal, pour voir se cotoyer novices et archarnés.
"Tu vois, "La Manu" se déroule ici, dans l'ancienne manufacture des tabacs de Nantes. Les bâtiments ont été réaménagés, c'est un lieu superbe", m'explique Philippe Muscat, un membre "actif" de Stratèges et Maléfices, lors de l'inauguration. Et Philippe Amoros, dit Dugudu, le président de ladite association d'enchaîner:*"Tous les stands de démonstration et d'exposition de jeux de rôle, de jeux de plateau, de wargames et de figurines se tiendront danc cette immense pièce. Et là haut, se trouve la salle des débats"*. Car cette année, les responsables ont innové. "La Manu" n'est plus seulement une journée "portes ouvertes" au grand public, mais aussi l'occasion de confronter professionnnels et mordus du jeu. D'où la mise sur pied de quatre débats. Journalistes (*Dragon radieux, Casus Belli, J&S*), créateurs (Philippe Mouchebœuf, Christian Caroli, Didier Guisérix), éditeur (Hexagonal) et clubs ont discuté à bâtons rompus de "la vie des clubs", de "l'édition des jeux", du "passé et de l'avenir du jeu de simulation", et du "Grandeur Nature". Les associations de la région se plaignent du manque de relations et d'activités interclubs, mais semblent pourtant parfaitement soudées: elles participent en commun à des activités et acceptent, sans façon, que des joueurs adhèrent à plusieurs clubs, histoire de multiplier leurs approches ludiques. Lesdites associations espèrent ainsi voir les liens se renforcer, pour une évolution maximale de la vie ludique. N'organisent-elles pas de concert "la Manu"? Bref, l'organisation de débats, a recu un accueil favorable et sera donc renouvelée l'an prochain.
L'autre temps fort de la manifestation fut la murder party, organisée conjointement par Tactiques et jeux d'rôles, de Saint-Nazaire et par Stratèges et Maléfices. Ces clubs ont pris l'habitude, lors des Grandeur Nature de ne jamais dévoiler, même aux membres actifs, les noms des organisateurs. Tous (actifs, adhérents, sympathisants) participent donc, sans jamais savoir s'ils ont affaire à un joueur, à un personnage non joueur, ou à un organisateur. Abracadabrant! Votre Médiane s'est d'ailleurs laissé prendre au piège (n'est-ce pas, John Smith?), et a pris des joueurs pour des organisateurs, et vice versa! Mais un jeune "investigateur" a pourtant découvert l'assassin d' Humphrey Calbutt, homme d'affaires peu recommandable.


L'Appel de Cthulhu, l'un des jeux vedettes lors de "la Manu".




Ça bouge même la nuit chez les organisateurs de "la Manu". Ici une partie de Paranoïa, organisée à l'impromptu dans un café nantais.

Au même moment, ceux que la murder party n'inspirait pas, ont pu jouer et se déplacer au sein des divers espaces-jeux présentés: espace jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de figurines et de wargames et même Grandeur Nature. A l'appui, vidéos, expositions de costumes, d'accessoires et de photos de Grandeur Nature antérieurs permettaient aux néophytes de se familiariser à cette catégorie de manifestation. Un intrus était présent: *Abalone*, le p'tit dernier des jeux de stratégie, qui marche très fort. Pour clore "la Manu" et les tournois organisés, lots et divers jeux furent remis aux vainqueurs. Votre Médiane a même gagné un "livre dont vous êtes le héros". Mais d'autres cadeaux ont fusé, de manière beaucoup plus secrète, au sein des membres de Stratèges et Maléfices: altères et piscines gonflables, Schtroumpf et objets divers en coquillage. Car leur manie est de s'offrir les cadeaux les plus ringards possible. C'est donc avec une certaine terreur que j'ai reçu celui qui m'était réservé! Mais je ne vous dirai pas ce que c'est...

Pardon? Je vous ai oublié? Il est vrai qu'en restant seulement un week-end à Nantes, j'ai manqué de temps pour tout recenser. Mais la prochaine fois, je demeurerai sur place plus longtemps (c'est mon rédacteur en chef qui va être content). Alors, si activités coupables (comme dirait Jessie) il y a, et que je ne suis pas au courant, envoyez-moi vite vos informations.

Ecrivez-moi à: Jeux & Stratégie, Le Club des clubs, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.

Dominique Guyot avec l'amicale et locale participation d'Emmanuel Daviet

A VOUS DE JOUER ! ABONNEZ-VOUS



ET REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS.

Les numéros 5, 8, et 10 à 36 sont encore disponibles ainsi que les numéros suivants :

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Méga : un scénario inédit. **Mimicry,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clef en main. Le whist. 150 jeux-problèmes. **Le retour des Mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T. le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs : la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F 19 simulateur de vol. **2089 Le jeu du tricentenaire,** JdR.

N° HORS SÉRIE :
MEGA 1 Grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 Grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO
250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE & BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à JEUX & STRATÉGIE - 5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex 08

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ____________ Ville ______________________

☐ Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants :
____________ soit ______ X 22 F = ______ et ______ N° hors série à 30 F = ______ franco.

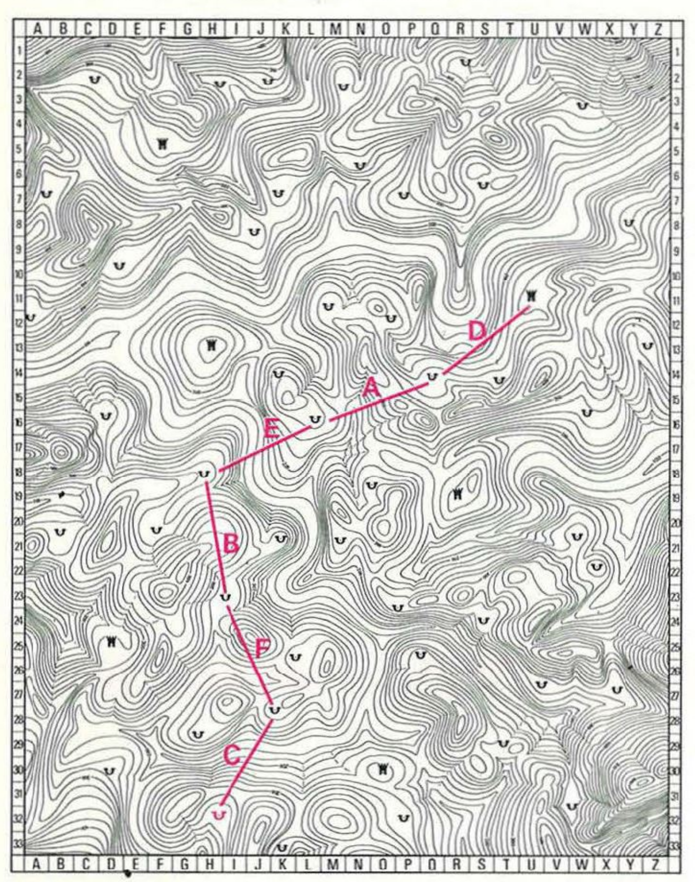
☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 N° au prix de 220 F.

• Ci-joint mon règlement total de ____________ F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE-BRED.

JS 57

JEUX ET STRATES

Le problème était relativement simple (p. 24 et p. 25). Mais l'énoncé un peu compliqué, non?
Et, envers et puits damnation, des erreurs de montage sont venues rendre le défi quasiment impossible. Même pour vous?
A l'envers, en effet ont été placées les coupes B et E. Et damnation du puits! Le dernier, a mystérieusement disparu. Il est replacé en rouge sur le dessin ci-dessous. Qui donne aussi la solution. Mais avant de la regarder, peut-être pourriez-vous encore une fois essayer de trouver le trésor?



PARAPSYCHO... LOGIQUE

Pages 30 et 31, Bernard Myers vous faisait part des expériences du professeur Doré-Vinfroid. Avez-vous, pour chaque expérience, trouvé les cartes?

1: La troisième carte ne peut être que l'as ♦. La première ne peut donc être que l'as ♥. La deuxième est donc l'as ♠
1 = ♥, 2 = ♠, 3 = ♦

2. Si la première carte est l'as ♣, la deuxième ne peut être ni l'as ♣, bien sûr, ni l'as ♥, car Alain n'a trouvé qu'une carte. Personne n'aurait trouvé la bonne carte. Impossible.
De la même manière, si la première carte est l'as ♥, la deuxième ne peut être ni l'as ♥, ni l'as ♣. De nouveau impossible.
La première carte est donc l'as ♦, la deuxième, trouvée par au moins un sujet ne peut être que l'as ♣ (si c'était l'as ♥, Caroline aurait trouvé deux cartes), et la troisième l'as ♠.
1 = ♦, 2= ♣, 3 = ♠

3. Les trois sujets ont trouvé au moins une carte, mais aucun n'en a trouvé le même nombre. Un sujet en a donc trouvé une, un autre deux et le troisième, trois. Alain et Béatrice n'en ayant donné aucune commune, l'un des deux n'a pas pu trouver les trois bonnes cartes, car dans ce cas, l'autre n'en aurait trouvé aucune. C'est donc Caroline qui a trouvé les trois bonnes cartes (1 = as ♥, 2 = as ♣, 3 = as ♠). Béatrice en a trouvé deux et Alain, une seule.
1 = ♥, 2 = ♣, 3 = ♠

4. Chaque carte ne fut devinée que par une personne: la troisième est donc l'as ♥, Alain ne l'ayant pas devinée, ni la première qui ne peut encore être l'as ♥, il a trouvé au moins l'une des deux restantes: la deuxième est l'as ♦ ou (et) la quatrième est l'as ♠. Si la deuxième est l'as ♦, la première, trouvée par Caroline, est l'as ♠ et la quatrième, l'as restant, c'est-à-dire l'as ♣. Il n'aurait été trouvé par personne. Impossible! Donc, la quatrième carte doit être l'as ♠. La première, ni ♠ ni ♥ est l'as ♦, et la deuxième, l'as de ♣: Béatrice a trouvé la première, Caroline la deuxième et la troisième et Alain la quatrième.
1 = ♦, 2 = ♣, 3 = ♥, 4 = ♠

5. La quatrième carte est soit ♥, soit ♣, soit ♠. Si c'est ♥, la deuxième est ♠. Si alors la troisième est ♦, la première sera ♠ et Caroline n'aura trouvé aucune carte. Impossible. Si la troisième est ♣, la première sera ♦ et Béatrice n'aura rien trouvé. Impossible. La quatrième carte n'est pas ♥. Si c'est ♣, la troisième sera ♦. Si alors la deuxième est ♥, la première est ♠. Mais dans ce cas, Béatrice aura trouvé toutes les cartes. Impossible. Si la deuxième est ♠, la première est ♥. Mais Caroline n'aura trouvé aucune carte. Impossible. La quatrième carte est donc ♠ et la deuxième ♥. Si la troisième est ♣ et la première ♦, Caroline aura trouvé toutes les cartes. Impossible. La troisième est donc ♦ et la première ♣.
1 = ♣, 2 = ♥, 3 = ♦, 4 = ♠

6. Alain a donné deux bonnes réponses. Si ce sont les deux premières, la troisième carte n'est pas ♣ et la quatrième pas ♥. Béatrice n'a alors trouvé aucune des deux premières cartes mais pas non plus la quatrième qui n'est pas ♥. Elle ne peut avoir deux bonnes réponses. Impossible. De même, si Alain a trouvé la première et la troisième. S'il a trouvé la première et la quatrième, c'est Caroline qui ne peut en avoir trouvé deux car la troisième n'est pas ♣. Et ainsi de suite. Par élimination successives, on parvient à la seule combinaison possible:
1 = ♣, 2 = ♥, 3 = ♦, 4 = ♥
Alain a trouvé les deuxième et quatrième, Béatrice les troisième et quatrième, Caroline les première et deuxième et Didier les deuxième et troisième.

7. Pour la première carte, deux candidats ont indiqué ♣. Leurs réponses sont donc complètement fausses. De la même manière, la troisième, n'est pas ♦ et la quatrième n'est pas un Valet. Béatrice a donc deviné soit la première, soit la deuxième carte, Caroline soit la deuxième, soit la quatrième, Didier soit la deuxième, soit la troisième.
Ce qui laisse quatre possibilités:
a) Alain a trouvé la première, Béatrice la deuxième, Caroline la quatrième et Didier la troisième: mais la deuxième et la quatrième seraient une Dame ♣. Impossible.
b) Alain a trouvé la quatrième, Béatrice la première, Caroline la deuxième, Didier la troisième. Mais la première et la troisième seraient une Dame ♥. Impossible.
c) Alain a trouvé la deuxième, Béatrice la première, Caroline la quatrième et Didier la troisième. Encore deux Dames ♥. Impossible.
d) Alain a trouvé la troisième, Béatrice la première, Caroline la quatrième et Didier la deuxième. C'est la seule solution.
1 = D♥, 2 = As♦, 3 = R♣, 4 = D♣

PARCOURS ET CIRCUITS

Louis Thépault vous proposait huit casse-tête pour experts, pages 78 et 79.

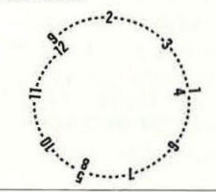
A SAUTE JETONS

Le tableau qui suit indique la succession des déplacements à opérer. La 1re colonne indique le numéro du jeton déplacé, les 2e et 3e colonnes, les numéros des jetons "sautés" et la 4e colonne, le numéro du jeton d'arrivée avec lequel le jeton déplacé forme une pile.
Les numéros entre parenthèses indiquent les numéros d'une même pile

Pion déplacé	Pions sautés	Pion d'arrivée	Configuration
7	8-9	10	1-2-3-4-5-6-8-9-(7-10)
4	5-6	8	1-2-3-5-6-(4,8)9-(7,10)
6	3-5	2	1-(6,2)3-5-(4,8)-9-(7,10)
5	4-8	9	1-(6,2)-3-(4,8)-(5,9)-(7,10)
1	6-2	3	(6,2)-(1,3)-(4,8)-(5,9)(7,10)

LA RONDE

On fait sauter le jeton numéro 1 au-dessus des numéros 2 et 3, le jeton numéro 5 au-dessus des numéros 6 et 7, le jeton numéro 9 au-dessus des numéros 10 et 11.
On se retrouve alors avec la configuration suivante:



Le reste se déduit facilement. Le numéro 3 franchit la pile (1,4) pour former la pile (3,6). Le numéro 7 franchit la pile (5,8) pour former la pile (7,10)
Le numéro 11 franchit la pile (9,12) pour former la pile (11,2).

IL FAUT QU'UNE BOUCLE SOIT BOUCLEE

Une des solutions possibles:
12-5-9-10
13-8-15-11
4-6-3-7
1-2-16-14

LES DEUX CYCLISTES

La difficulté de ce problème, c'est qu'on ne sait pas sur quelle partie du trajet (plat ou descente) se sont croisés les cyclistes.

On désignera par x la distance de la partie plate et y celle de la côte. D'autre part, les deux cyclistes termineront leur périple à la même heure. Les temps séparant la deuxième rencontre de l'arrivée seront donc les mêmes pour les deux cyclistes.

Quatre cas sont à étudier:

1[er] cas: Le premier croisement a lieu sur le plat. L'égalité des temps entre le départ et le croisement nous permet d'écrire:

$$\frac{4{,}9}{30} = \frac{y}{48} + \frac{x-4{,}9}{30} \quad (1)$$

2[e] cas: Le premier croisement a lieu en côte. On a alors:

$$\frac{x}{30} + \frac{4{,}9-x}{16} = \frac{x+y-4{,}9}{48} \quad (2)$$

3[e] cas: Le deuxième croisement a lieu sur le plat. On a alors avec l'égalité des temps entre le croisement et l'arrivée:

$$\frac{9{,}9}{30} = \frac{x-9{,}9}{30} + \frac{y}{16} \quad (3)$$

4[e] cas: Le deuxième croisement a lieu en côte:

$$\frac{x}{30} + \frac{9{,}9-x}{48} = \frac{x+y-9{,}9}{16} \quad (4)$$

Il y a trois combinaisons possibles pour les parties du trajet où ont eu lieu les deux croisements.

1[er] cas: les deux croisements ont eu lieu sur le plat. Il faut alors résoudre le système (1), (3). On obtient x = 4,8 km y = 8 km

(à rejeter: le premier croisement à 4,9 km aurait lieu en côte, contraire à l'hypothèse)

2[e] cas: les deux croisements interviennent le 1[er] sur le plat, le 2[e] en côte. Il faut alors résoudre le système (1), (4). On obtient x = 3,1 km; y = 10,72 km

(à rejeter, le premier croisement à 4,9 km aurait lieu en côte)

3[e] cas: les deux croisements interviennent en côte. Il faut alors résoudre le système (2), (4). On obtient x = 4 km; y = 10 km

Solution possible qui donne pour la distance de Sainte-Marie à Saint-Joseph: 14 km.

LE TRAJET DU REPRESENTANT DE COMMERCE

Seul itinéraire possible:

Nevers-Limoux-Tarbes-Chinon-Saumur-Cholet-Privas-Toulon-Fécamp-Digoin-Callac-Vienne-Colmar-Dieppe-Cognac-Evreux-Calais-Vernon-Millau-Nevers.

LA SPIRALE D'ALLUMETTES

Le problème devient simple à résoudre dès lors que l'on sait dénombrer facilement les allumettes restantes en fonction des dimensions du rectangle. Pour cela, on peut imaginer que toutes les allumettes sont orientées dans le même sens du parcours (de l'extérieur vers l'intérieur) comme sur la figure de gauche. Il y a autant d'allumettes qu'il y a de bouts ronds. Pour connaître le nombre d'allumettes, il suffit donc de calculer celui des bouts ronds, or celui-ci est facile à calculer. Tous les bouts ronds sont aux nœuds d'un réseau quadrillé rectangulaire, un seul de ces nœuds ne comportant pas de bout rond, celui du coin inférieur droit. Si n et p sont les dimensions du rectangle, il y a (n+1) rangées de (p+1) nœuds soit donc (n+1) (p+1) nœuds, comportant chacun un bout rond, à l'exception de l'un d'entre eux. Le nombre de bouts ronds et donc d'allumettes est alors égal à (n+1) (p+1) - 1= np+n+p, nombre égal à 142.

Il faut résoudre np + n + p = 142

$$n = \frac{142-p}{p+1}$$

qui admet comme solution unique n = 12, p = 10 et réciproquement. Le rectangle de Paul avait pour dimensions 12 allumettes pour la longueur et 10 pour la largeur.

DÉ... PLACEMENT

Tout était bien expliqué, mais il manquait... la question! La voici: Comment passer en 10 coups de la case a1 à la e5?

Solution dans le prochain numéro.

BILLARD JAPONAIS

Ordre des alvéoles traversés:
1-8-6-11-4-10-2-9-3-7-12-5-13

SCRABBLE

Résultat du concours *J&S* 55

Il s'agissait de trouver le maximum d'améliorations 89 sur une partie de 87; deux améliorations étaient possibles:

coup n°7: MUSARDISE en 10 A pour 67 points

coup n°8: BUNA en A8 pour 36 points.

Le premier à avoir envoyer la bonne réponse gagne un P.L.I. 89. Il s'agit de: Pascal Fritsch, de Mackenheim.

PETITES ANNONCES

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• recherche joueurs intéressés par la création d'un club sur Juvisy (91), wargames, jeux de plateau, jeux de simulation. Tél: (1) 69 45 23 94 après 16 h.

• organisateur de parties de Diplomacy, je désire que plusieurs diplomates se joignent à moi pour des parties par correspondance. Seule contrainte: que les organisateurs et les joueurs soient en France Métropolitaine. Contactez Dominique au (1) 30 59 45 60 tous les jours après 18h30.

• cherche partenaires de Stratego, le seul jeu qui allie la stratégie de haut niveau avec le bluff (parfois pervers), et éventuellement pour adhérer à un club. Contacter Laurent Pernet-Destrac, 6, rue Paul Fort, 75014 Paris. Tél: (1) 45 40 93 63

MESSAGES

• recherche logiciels MSX pour Philips VG 8020. Lara Le Gal, 33, avenue des acacias, 60340 Villers/Saint-Leu.

• cherche doc. et mode d'emploi de "The Bards Tale" sur Apple. Laurent Guigue, 25 bis, boulevard Bigo-Danel, 59800 Lille.

LES BONNES OCCASES VENDS

• Paranoïa: boîte de base, Paranoïa aiguë, On ne vit que six fois, Les Bleus du secteur MIT, l'écran du MJ. Le tout à 350 F. Alan Guegan, 44, rue César, 56100 Lorient.
Tél: 97 21 12 17 (heures des repas).

• Rêve de Dragon + Empire Galactique + 2[e] DB Normandie + Rommel, 100 F chaque. L'Œil Noir (Base + extensions) 150 F; Star Wars + écran, 70 F. Scénarios Légendes celtiques + Paranoïa + Maléfices, 40 F. Tél: 90 50 10 84 (après 19h) ou 90 50 87 73 le week-end.

• Commodore 64 Pal + manuel d'utilisation + lecteur de cassettes + joystick + livres + jeux: 1 500 F. Tél: 60 28 44 26, le soir.

• nombreux livres de science-fiction, fantastique, Fleuve Noir, Démons et Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage... Liste contre enveloppe timbrée. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue Bellevue, 91400 Orsay.
Tél: (1) 69 28 45 50 le soir.

• livres-jeux par lot. Les 20, 140 F. Vincent Pilpre, 58, rue de Saint-Médard, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigné. Tél: 99 55 20 17.

• 14 "livres dont vous êtes le héros" neufs, 260 F + 4 Graal, 100 F + Bards... et Rocket Ranger, 350 F. Christophe Dezan, Aiton, 73220 Aiguebelle.

• Zargos'Lords + extension, 150 F + Le Sorcier de la Montagne de Feu, 100 F + Les Mille et Une Nuits, 100 F + Conan + Ave tenebrae + Dragon Hunt, 80 F chacun + Donjons & Dragons + 3 scénarios, 120 F + "livres dont vous êtes le héros", 8 F pièce + figurines peintes, 10 F pièce + livres J'ai lu aventure mystérieuse, 10 F pièce. Pascal Darantière 9, rue du 11 Novembre, 28700 Sainville.

• Console Sega + phaser + 6 jeux (ex: Choplifter, Zillion...) réel: 2 800 F - A débattre 2 000 F. + C64 + lecteur K7 + 3 mannettes + 5 livres + 50 super jeux + 30 jeux originaux, 2 500 F. Vincent Dupouy, 28, rue de Veaubonne, 47200 Marmande.

• PC 6128 couleur + joystick + 27 disquettes + nombreux logiciels originaux (Fer & Flamme, Meurtres en série, Superpaint, MP, etc.) + listings, 4 000 F + II[e] DB Normandie, 100 F + L'Œil Noir (joueur + maître + 2 scénarios), 150 F + 13 "livres dont vous êtes le héros" (12 F l'un ou 120 F les 13) + L'As des As, 50 F. Tél: (1) 43 87 65 69. Demandez Damien.

• Nombreux JdR, wargames et jeux PC pas chers. Demandez la liste à Alexander Hohmann 9, vieux Chemin de Blagnac, Cornebarrieu, 31700 Blagnac.

• J&S 1 à 54 au détail + Maxi-Bourse neuf + Vente aux enchères neuf. Fabrice Lavoisier, 6, rue des Jonquilles, 02000 Laon. Tél: 23 20 33 41. Heures de repas.

• cassettes pour Amstrad à partir de 30 F (liste contre enveloppe timbrée): Grand Prix "3D", 30 F + Silent Service, 50 F + Meurtre sur l'Atlantique (+indices), 100 F. Contactez Christian Coutellier au (1) 60 65 53 58, 10, rue de l'Orangerie Moulignon, 77310 Saint-Fargeau, Ponthierry.

• D&D boîte de base 100 F (1 module gratuit) + 11 "livres dont vous êtes le héros" (10 F l'un) + album X-Men n° 1 à 5 (20 F l'un ou 90 F le tout). Raphael Mournat, 350, avenue P. Meyjonade, 19600 Saint-Pomtaléon-de-Larche. Tél: 55 86 81 44.

• Wargames neufs bon état: Druid, 100 F + War of the Ring, 120 F + Hannibal, 100 F + Millennium, 150 F ou le tout 400 F. A. Crombez, avenue de la Libération, 33680 Lacanau.

• La Course au Large (état impeccable), 150F. Contactez Frédéric Ivanier. Tél: (1) 39 86 02 14. Le soir.

PAGE 24

Retour sur Ludocie (par Bernard Myers):

S = Stabilos
MM = Mutandis à l'aspect de Mutandis
MS = Mutandis à l'aspect de Stabilos

Chuchoteries:
Ni un S ni un M ne peut dire "Je suis un Stabilos".
Donc 2 ment, et c'est donc un S. Comme 1 n'a pas la même forme, ce doit être un Mutandis (MM).

Couples insolites:
1: Maria, S, épouse de
2: Louis, MM
3: Roland, MM, époux de
6: Diane, MM
4: Charles, MS, époux de
5: Félicie, MM
7: Alice, S, épouse de
8: Jean, S

Etablissons tout d'abord quels sont les Stabilos et les Mutandis.
Les deuxièmes affirmations de 1 et 4 sont incompatibles, et l'un d'eux ment. Donc, l'un est S, l'autre MS. 2, 3, 5 et 6 sont donc des MM; 4 dit donc vrai, c'est un MS et 1 un S: Jean (8 d'après 4) est un S. Comme 2 dit vrai, il y a un couple mixte: il doit y avoir un nombre impair de S, donc 7 est S.
8 est un S, donc 3 est un homme. Les quatre hommes sont donc 2, 3, 4 et 8 et les quatre femmes 1, 5, 6 et 7. Comme tous les couples sont côte à côte, on a évidemment les couples 1-2, 4-5, 7-8, et 3-6.
Roland est le 3 et sa femme, 6, Diane. 2 et 4 se nomment soit Charles, soit Louis, mais la femme de Louis se nomme Maria (selon 6), et comme 7 ment en affirmant que 5 est Maria, Louis ne peut être 4. Donc Louis est 2 et Maria est 1 et Charles est 4. 8 ment en disant que Félicie est sa femme. Donc Félicie est 5 et Alice est 7

PAGE 27

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



B	U	C	O	L	I	Q	U	E
I		A		A		U		T
L	A	B	O	U	R	A	G	E
L		O		D		S		R
E	U	S	C	A	R	I	E	N
T		S		T		M		I
E	M	E	R	I	S	E	E	S
E		E		V		N		E
S	U	S	P	E	N	T	E	S

Agiter le tirage:
- CAMELEON-AMONCELE
- CROCHETS-SCOTCHER
- HACIENDA-DECHAINA
- EVANGILE-NIVELAGE
- BITONIAU-INABOUT

Jarnac:
La filière:
EON, NOME, MOINE, ANOMIE, MONIALE, CALOMNIE, POLICEMAN

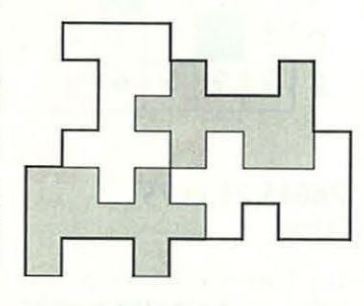
Les solitaires:
SUBVERTIE, VERTUCHOU, RINGUETTE, GOUALANTE, COQUETELS, COUPEROSE, BOURGEONS

Le coup de jarnac:
- PILONNER + A = PALONNIER, NONPAREIL
- NIGAUDE + N = GUIDANCE, LANGUIDE
- PICRATE + CA = PRACTICE, RAPACITE, TRIPLACE
- CORNUE + ALC = NAUCORE, CULERON, CONCLURE, CARONCULE
- OKAS + LA = KOLAS, KOALAS
- MUTE + LAC = MULET, MULETA, CALUMET
- BUS + CAL = BUSC, ABUS, CABUS, UBACS, BACULS, CALLAC

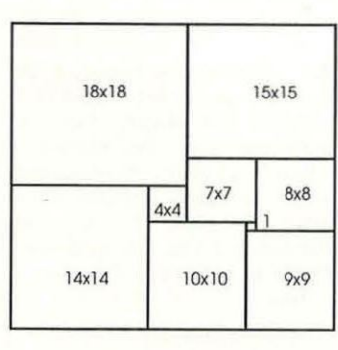
PAGES 40 ET 41

Championnat de France des jeux mathématiques:

Succession difficile:



Le rectangle à reconstituer:



La liste de Maximilien:
Le 89 000e chiffre est le 3e du 3 263e multiple de 89 à 7 chiffres, soit du 14 497e multiple de 89.
14 497X89=1 290 233
Le suivant est 1 290 322 son troisième chiffre est un 9.
Alors: Le 89 000e chiffre est un 9.
Les chiffres suivants: 0 3 2 2

PAGES 42 ET 43

Les dominos des villes (par Bernard Myers):

Boucle de dominos : 1 - 11 - 8 - 10 - 3 - 13 - 16 - 2 - 15 - 5 - 7 - 14 - 4 - 9 - 6 - 12 - 1.

1G - PARIS
1D - CAYENNE (phonétiquement K I N)
2G - VERNON (successivement: 3e lettre 1er mot, 2e lettre 2e mot, 1re lettre troisième mot; 6e lettre 1er mot, 5e lettre 2e mot, et 4e lettre et 3e mot).
2D - OSLO (l'heure avance de 3h 45 entre chaque cadran: lu à l'envers 07h 50 donne OSLO)
3G - CHALON SUR SAONE (Chat long sur seau nœud)
3D - PAU
4G - ARLES
4D - ORLEANS (en avançant dans la direction des triangles, d'autant de cases que de triangles)
5G - CONAKRY (tournez le cache un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre)
5D - SETE (par homophonie avec SEPT: les valeurs indiquées sous chaque case sont les suivantes, carré = 5, triangle = 3, forme noire = valeur négative)
6G - REIMS (4 anagrames du mot formant la phrase: Les Emirs ont remis ce qu'ils voulaient miser au croupier du casino de Reims)
6D - FOS (vu de l'autre côté à l'envers)
7G - SETE (par homophonie avec sept: l'algorithme donnait l'addition suivante: 6243 + 6123 = 12366)
7D - CINCINNATI (en lisant toutes les 4e lettres dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant avec le C à six heures)
8G - SINGAPOUR
8D - DUBLIN (on ajoute et retranche les lettres dans l'ordre)
9G - ORLEANS (le dernier mot de chaque ligne est homophone avec les lettres de la ville)
9D - REIMS (5 séries: alphabet à rebours; alphabet dans l'ordre!; alternativement les voyelles et les consonnes dans l'ordre; une consonne sur deux dans l'ordre alphabétique; en commençant avec E on saute, une, puis 2, puis 3 lettres etc.)
10G - DUBLIN
10D - CHALON SUR SAONE
11G - CAYENNE
11D - SINGAPOUR (chaque paire de lettre indique la colonne et la rangée de la lettre à relever dans la grille)
12G - FOS (superposition)
12D- PARIS (chaque voyelle est remplacée par la voyelle précédente; chaque consonne par la consonne précédente)
13G - PAU (pour former Paupière, Paumelle, Pauvre)
13D - ADDIS ABEBA (en diagonal Non-barré)
14G - CINCINNATI
14D - ARLES (pour former horizontalement: liAne, taRot, puLpe, noEud, leSte)
15G- OSLO (lettres formées successivement en suivant les indications)
15D - CONAKRY (chaque nombre correspond à la lettre équivalente de l'alphabet (A = 1, B = 2 etc) et il faut lire tout d'abord les nombres entourés d'un cercle, puis de deux etc.)
16G - ADDIS ABEBA
16D - VERNON (vers non)

PAGE 46

De nouvelles autoréférences (par Louis Thépault):

3	0	2	5	0
5	1	9	4	5
2	1	5	4	5
3	1	8	5	2
7	2	4	2	5

Grille n°2

1	7	6	3	3
0	3	4	6	3
6	0	6	3	6
4	0	6	7	4
0	4	7	3	6

Grille n°3

6	1	8	4	2
4	1	2	9	3
2	1	4	2	4
7	1	3	0	4
1	1	4	4	5

Grille n°4

2	1	0	8	3
2	1	5	8	5
3	3	8	4	5
4	0	0	7	4
5	4	6	5	0

Grille n°5

PAGE 61

La face cachée des cartes (par Louis Thépault):

1. Posons la multiplication à trouver sous la forme indiquée ci-contre. Il n'y a ni 0 ni 1; f vaut donc au minimum 2 et j est inférieur ou égal à 7. Les seules possibilités pour le couple (a,d) sont donc (2,2), (3,2) et (2,3).

```
   a b c
   x d e
 f g h i
 j k l
 n m p q
```

L'opération de la figure 1 dans laquelle figure les 3♥ et les quatre 2 permet de dire que le 3♥ n'est pas opposé à un 2. Au 3♥ de la figure 2 est donc opposé un 3 d'où d = 3 et on déduit a = 2.

La seule valeur possible pour f est alors 2 et il faut e = 8 ou 9. En fonction des cartes non visibles sur la figure 2, les 16 chiffres de la multiplication à retrouver se répartissent ainsi:

2	3	5	6	7	8	9
2	3	5		7		9
2				7		9
				7		

Pour i, compte tenu du fait que f = a = 2 et d = 3 et qu'on doit avoir i = q, les seules possibilités sont 7 et 9, qui imposent que e soit impair et donc e = 9. Comme c ne peut valoir 1, on déduit i = q = 7 et c = 3. L'opération devient de la forme 23x39.

Comme mnpq vaut au maximum 10 000, il faut abc<257

Comme les deux 3 sont utilisés, qu'il n'y a pas de 4, les seules possiblités pour le multiplicande sont 223 et 253, cette dernière conduisant à la solution:

```
  253
   39
 2277
 759
 9867
```

Au 4 ♥ est opposé un 5. D'après la figure 1, ce n'est ni le 5♦, ni le 5♣. D'après la figure 2, ce n'est pas le 5♥.

Le 4 ♥ est donc associé au 5♠. De proche en proche, on trouve les autres associations, certaines pouvant être multiples; ainsi au groupe de cartes 8♥, 2♠ et 5♣, sont associées les cartes 9♦, 9♣, 9♠ sans qu'il y ait d'ordre bien défini.

2. Ce problème est nettement plus difficile que le précédent. En fonction des valeurs visibles des cartes, les 18 chiffres de la multiplication à retrouver se répartissent ainsi:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1		3		5	6	7		
1		3				7		
1								

Le jeu consiste d'abord à retrouver la seule multiplication possible à partir de ces 18 chiffres.

a. Si en s'aidant de temps en temps, des indications de la première, on pose l'opération à retrouver sous la forme ci-contre.

```
      a b c
      x d e
    f g h i
  j k l m
  n p q r s
```

Les seules possibilités pour la dernière colonne (c,e,i,s) sont:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
7	3	1	9	7	3	8	2	8	7	2	9	4	1	9	3
3	7	3	7	9	2	2	3	7	8	8	4	9	7	3	9
1	1	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7
1	1	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7

Sur la figure 1, aucun 9 n'est visible, le 5♣ non plus. Le 5♣ n'est donc pas opposé à un 9, et e ne pouvant valoir 9, les possibilités E, M, P s'éliminent.

De la même manière, on peut démontrer qu'au 2♠ n'est opposé aucun 2 (chacun des autres 2 est visible au moins une fois avec lui sur l'une ou l'autre des deux figures). De même, au 2♠ n'est pas opposé un 8. Les possibilités G H I K s'éliminent.

b. Si x est le résidu mod 9 du multiplicande, y celui du multiplicateur, celui du produit sera xy, de même que celui de la somme des deux produits partiels. La somme x + y + 2 xy est alors équivalente à la somme des 18 chiffres de la multiplication mod 9, soit $x + y + 2xy \equiv 7 \mod 9$.

La connaissance du multiplicande donne des indications sur le multiplicateur. Avec un peu de patience, on arrive à trouver la seule multiplication possible avec les 18 chiffres de la répartition indiquée en début de solution.

Au 4♦ est donc opposé un 6. D'après la figure 1, où le 4♦, le 6♥, le 6♠ et le 6♦ sont visibles à la fois, on déduit que le 4♦ est associé au 6♣.

```
   379
   x47
  2653
 1516
 17813
```

PAGE 62

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

	A	B	C	D	E	F
A	7	0	1	1	0	1
B	8	■	5	5	■	1
C	2	2	1	4	4	2
D	2	2	5	4	6	5
E	8	1	■	4	5	7
F	7	5	7	9	■	1

	A	B	C	D	E
A	1	2	5	2	1
B	2	5	6	■	1
C	1	2	1	■	1
D	6	■	5	2	2
E	9	9	5	6	9

PAGES 78 et 79

Echecs:

1. 1. Txe6! et les Noirs ne peuvent jouer 1. ...fxe6 sous peine de perdre la Dame après 2. Tf3!

(Morphy-Anderssen, Paris 1858)

2. 1. ...Dxb2 gagnait puisqu'à 2. Tb1 les Noirs pouvaient répliquer 2. ...Dxb1+!, mais Morphy choisit une autre voie, tout aussi efficace: 1. ...Fg4+ et les Blancs abandonnèrent, ne pouvant parer correctement cet échec. Si 2. hgx4, Tf1+, si 2. Re1, Df2 mat, si 2. Ce2, Fxe2+!; 3. Dxe2, Dxd5+ et enfin si 2. Ff3, alors 2. ...Dxh1.

(Thompson-Morphy, USA 1857)

3. 1. Fb5+!!, Dxb5 (sur 1. ...c6 la Dame noire ne serait pas réellement protégée et 2. Dxd5! mettrait fin aux illusions) 2. Te1+ et les Blancs gagnent facilement après 2. ...Ce7; 3. Txe7+

(Morphy-un amateur, 1857)

4. 1. Db4!!, Dc8 (bien entendu l'acceptation du sacrifice était sanctionnée par le mat du couloir issu de 2. Te8+, alors que les Noirs jouent la seule manière de parer les deux menaces 2. Dxf8+ et 2. Dxb7) 2. Dxb7!! et les Noirs abandonnèrent plutôt que de continuer par 2. ...Cd7 et de jouer avec un Fou de moins.

(Morphy-Mongredien, Paris 1859)

5. 1. Tg7 (menaçant à la fois 2. Txb7 et 2. Dxf6) Cg8 (en contre-attaquant le Fou blanc, les Noirs évitent les variantes précitées, mais tombent dans une pire situation) 2. Fh5+! Abandon. Puisqu'ils sont mat après 2. ...Rf8; 3. Df4+, Cf6; 4. Dxf6

(Morphy-Meek, USA 1857)

6. 1. ...Cd3+!!; 2. Dxd3 (tristement forcé puisque 2. cxd3, Fb4+!; 3. Dd2, Dxd2 mat est dissuasif) exd3 et les Noirs l'emportèrent facilement.

(Barnes-Morphy, Londres 1858)

8. 1. Dxc6!!, Dxf4 (après 1. ...bxc6, 2. Fxh6 les Blancs ont une pièce de plus) 2. Dxc8+!!, Txc8; 3. gxf4 et les Blancs ont gagné un Fou. C'est le joli thème de la "pièce desperado", qui cause le plus de dégâts possibles en se sacrifiant.

(Morphy-Paulsen, USA 1857)

9. 1. ...Td3!!; 2. Dxd3 (2. Fxd3, Dxh3+; 3. Rg1, Dg2 mat) Cxd3; 3. Fxd3, Dd6+! 4. f4, Dxd3; 5. Abandon.

(Saint-Amant-Morphy, Paris 1858)

10. 1. Te7+, Rg8 (1. ...Rf6; 2. Fb2+, Rg5; 3. Txg7+ et 1. ...Rf8; 2. Te8+, Rf7; 3. De7 mat ne sont pas mieux); 2. Txg7+!!, Rxg7; 3. De7+, Rg8; 4. Df8+, Rh7; 5. Df7 mat.

(Morphy-un amateur, La Nouvelle-Orléans 1858)

11. 1. Txh7+!!, Rxh7; 2. Dh5+, Rg8; 3. Cxe7+, Rg7 (3. ...Dxe7; 4. Dxg6+, Dg7;- 4. ...Rh8; 5. Tf7!, Tc1+; 6. Rh2 -; 5. De8+ Rh7; 6. Tf7 capture la Dame) 4. Cf5+!, Rg8; 5. Cxd6! et la Dame noire devra quitter la protection de sa Tour. A noter que la tentative 5. ...Txg2+ ne marche pas à cause de 6. Txg2 avec échec.

(Morphy-Harrwitz, Paris 1858)

12. 1. ...Txe4!!; 2. Dxe4, Cfg3!!; 3. Dxd4 (car 3. Dxh7 était puni par le joli 3. ...Ce2 mat) Ce2+; 4. Rh1,

Shopping J&S

LE COIN DES AFFAIRES

Dxh2+!!; 5. Rxh2, Th8+; 6. Fh6, Txh6+; 7. Dh4, Txh4 mat.
(Un amateur-Morphy, New York 1859)

13. 1. ...Txe2!; 2. Cxe2, Cd4! (avec non seulement un gain de matériel, mais aussi un renforcement de l'attaque) 3. Db1 (sauver la Dame était impérieux) Fxe2+; 4. Rf2, Cg4+; 5. Rg1 (sur 5. Rg3 les Noirs se font mater par 5. ...Cf5+; 6. Rh3, Cf2, et sur 5. Re1 il n'est pas plus en sûreté à cause de 5. ...De7) Cf3+!!; 6. gxf3, Dd4+; 7. Rg2, Df2+; 8. Rh3, Dxf3+ (8. ...Ch6! matait encore plus vite: 9. Db5, Dxf3+; 10. Rh4, Dg4 mat) 9. Rh4, Ch6; 10. Dg1, Cf5+; 11. Rg5, Dh5 mat.
(Schulten-Morphy, New York 1857)

14. 1. ...Dxf3!! 2. gxf3, Tg6+; 3. Rh1, Fh3 (avec la menace 4. ...Fg2+; 5. Rg1, Fxf3 mat) 4. Td1 (la meilleure résistance était offerte par 4. Dd3! mais les Noirs gagnent quand même par 4. ...f5! qui empêche la Dame blanche de se sacrifier contre la Tour g6 et les laisse impuissants après 5. Dc4+, Rf8!) Fg2+; 5. Rg1, Fxf3+; 6. Rf1, Fg2+ (là c'est Morphy qui ne joue pas au mieux puisqu'avec 6. ...Tg2!! il pouvait forcer un mat rapide grâce aux menaces sur f2 et h2) 7. Rg1, Fh3+; 8. Rh1, Fxf2; 9. Df1 (forcé) Fxf1; 10. Txf1, Te2! (la finale est gagnante); 11. Ta1, Th6; 12. d4, Fe3! et les Blancs abandonnèrent au vu de 13. Fxe3, Thxh2+; 14. Rg1, Teg2 mat.
(Paulsen-Morphy, USA 1857)

15. 1. ...c6! (empêchant l'échec en d5 et espérant dévier la Dame de e2 par 2. Dxa5 car alors 2. ...Te2+ amène au mat par 3. ...De3 ou 3. ...Fh3 suivant la fuite du Roi blanc) 2. Df1, Fh3!!; 3. Dd1 (ou 3. Dxh3, Te2+; 4. Rf3 - les fuites en f1 ou e1 ne sont pas meilleures, vous vérifierez - De3+; 5. Rg4, h5+; 6. Rh4, De7 mat) Tf8!; 4. Cf3, Rg7!; 5. Abandon.
(Meek-Morphy, Mobile 1855)

16. 1. ...Cf3+!!; 2. gxf3, Dh4!; 3. Th1 (plusieurs coups défensifs peuvent être tentés à cet endroit, mais face à la chute du pion h3 et à l'arrivée imminente de la Tour via f6 ou f5, il n'existe pas de sauvetage) Fxh3; 4. Fd2, Tf6! (menaçant 5. ...Tg6, qui ne peut être paré au moyen de 6. Tag1 à cause de 6. ...Ff1 mat, ni avec 6. Dd3 - ou 6. De4 - à cause de 6. ...Ff5+!; 7. Rg1, Dg5+! suivi de 8. ...Fxd3. D'où ...) 5. Abandon.
(De Rivière-Morphy, Paris 1858)

17. 1. Cxb5!!, cxb5; 2. Fxb5+, Cbd7 (2. ...Rd8 est également perdant) 3. 0-0-0 (avec la simple menace de prendre à f6 puis à d7) Td8; 4. Txd7!!, Txd7; 5. Td1, De6 (la tentative 5. ...Db4 se heurte au simple 6. Fxf6!) 6. Fxd7+, Cxd7; 7. Db8+!! (du plus bel effet) Cxb8; 8. Td8 mat.
(Morphy-Duc de Brunswick et Comte Isouard, Paris 1858)

PAGE 80

Bridge:

1. 2 ♣, utilisez le stayman dès que vous possédez une majeure quatrième et un espoir de manche, le reste de votre distribution importe peu, vous l'annoncerez par la suite si le besoin s'en fait sentir.

2. 3SA, l'enchère de votre partenaire est forcing, vous tenez solidement les autres couleurs et n'avez pas d'ambitions de chelem.

3. 3♥, quatre atouts et une main riche en contrôles vous permettent de découvrir une bonne manche même si Nord est minimum.

4. 3SA, votre main est régulière, Nord choisira entre 3SA et 4♥ suivant son fit.

5. 3♥, l'annonce du fit est prioritaire, toute autre enchère dénierait la possession de trois cartes à ♥.

6. Sud doit se préoccuper de ses deux ♥ perdants, l'impasse à la Dame d'une part et la coupe du quatrième ♥ si la couleur n'estpas répartie 3-3. ♣ pour l'As, ♥ pour le Valet, quand Sud reprend la main, il encaisse le Roi d'atout puis les ♥. Qu'il se fasse couper ou non, Sud pourra toujours couper son dernier ♥, ce qui aurait été impossible s'il avait joué deux fois atout avant d'attaquer les ♥.

7. Vous prenez de l'As du mort et jouez ♠, Ouest encaisse sa Dame ♥ et joue ♦, il n'y a aucune urgence d'attaquer les ♣. Sud élimine les ♦, tire l'As ♣ et rejoue un petit ♣ vers le 9, quelle que soit la position des ♣ restant, Sud ne peut en perdre plus d'un, l'adversaire devant jouer ♣ ou en coupe et défausse.

PAGE 81

Dames:

1. 1. ...(27-31); 2. 36x18 (12x25) (N+1)
Issalène-N'Diaye, 20e ronde

3. 1. ...(20-25)!; 2. 29x20 (25x14)!; 3. 35x24 (13-18); 4. 22x13 (9x20) (N+1)
Alfaisi-Clerc, 5e ronde

4. 1. 25-20! (19x30); 2. 27-22!, le "collage", (15x33); 3. 22x2 (33x2); 4. 2x35 (B+)
Gantwarg-Kemp, 5e ronde

5. 1. 42-38 (6-50) a) b) c) 2. 46-28! (50x31); 3. 36x18 (1x42); 4. 47x15 (B+)
a): sur 1. ...(6-11); 1. ...(6-17); 1. ...(6-39); 1. ... (6-44); 2. 46-23! (1x42); 3. 47x6 ou 47x50 (B+)
b): sur 1. ...(1-7); 1. ...(1-12), (1-34), (1-40); 2. 27-22! (6x42); 3. 47x1 ou 3. 47x45 (B+)
c): sur 1. ...(1-45); 2. 46-23! (45x31); 3. 36-22 (6x42); 4. 47x15 (B+)
Jansen- Da Silva, 5e ronde

6. 1. 48-39! (28x50); 2. 49-40!! (35x44); 3. 27-49 (B+)
Jansen-Bonnave, 11e ronde

7. 1. ...(12-17)!; 2. 33x24 (14-20!); 3. 25x14 (19x10); 4. 28x19 (17-22); 5. 38-33 (22x42); 6. 43-38 (42-48); 7. 30-25 (48x30); 8. 25x34 (21-27); 9. 32x21 (16x27); 10. 34-29 (27-31); 11. 33-28 (10-14!); 12. 19x10 (15x4) (N+)
Bonnave-Wallen, 3e ronde

8. 1. ...(14-20)!; 2. 25x14 (2x20); 3. 40-34 a) b) (24-30); 4. 35x22 (20-25); 5. 28x19 (17x28); 6. 26x17 (11x22); 7. 19-14 (16-21); 8. 45-40 (21-26); 9. 31-27 (22x31); 10. 36x27 (28-32); 11. 38-33 (32x21); 12. 40-35 (26-31); 13. 35-30 (31-37); 14. 30-24 (37-42) (N+)
a): 3. 31-27 (24-30); 4. 35x22 (20-25); 5. 28x19 (17x28); 6. 26x17 (11x31); 7. 36x27 (28-32) (N+)
b): 3. 42-37 (18-22!); 4. 43-39 (20-25); 5. 39-34 (25-30!); 6. 34x25 (21-27); 7. 32x12 (23x43); 8. 40-34 (43-49) (N+)
Bonnave-Valneris, 15e ronde

9. 1. ... (23x32); 2. 38x27 (14-20); 3. 25x23 (13-18); 4. 30x19 (18x40); 5. 35x44 (3-8!) a) 6. 39-33 (12-18!) b) 7. 26-21 (17x26) (N+1) et Issalène sans plus attendre capitula.
a) les Noirs menaçent 6. ...(17-21); 7. 26x17 (12x32) ce qui force le coup suivant des Blancs
b) les Noirs menaçent de manière imparable de gagner un pion par 7. ...(18-22); 8. 27x18 (17-21); 9. 26x17 (11x24) (N+1)
Issalène-Clerc, 11e ronde

PAGE 82

Tarot:

1. Il est impossible de mener le Petit au bout. Néanmoins, il faut "retenir". Le but de la manœuvre est d'encaisser un maximum de petits atouts en coupe. De peur de se tromper, la défense rejoue souvent systématiquement dans la seule coupe connue. Le Petit se sauve dès l'entrée dans la seconde chicane. On évite ainsi un funeste jeu d'atouts.

2. Ce n'est pas en début, mais en fin de coup que va se faire la différence. Dans cette situation, le contrat est loin d'être en danger et le Petit ne s'offre pas. Sacrifier pour s'emparer des points à ♣ ne serait qu'un transfert équivalent. Vous jouez la longue et subissez le flanc. La moindre erreur adverse sera mise à profit.

3. Outre sa protection, la coupe immédiate du Petit procure ici un avantage inattendu. Faites preuve de ruse! Jouez le Roi ♥, puis un petit ♥. Le flanc tient la couleur et tombera peut-être dans le piège en jouant atout. Votre longue masquée enfermera tous les cadres en finale. Sinon, espérez qu'il soit encore temps de changer de direction!

4. Dès que votre longue est numériquement plus importante que votre teneur d'atouts, il n'existe aucun recours. Vous coupez du Petit et jouez ♦ sans arrêt. Votre carte clé est l'excuse. Dans l'ignorance de la distribution, le dilemme est pour le camp adverse: jeu d'atouts ou sacrifice de points.

5. Il n'est pas recommandé de couper tout de suite du Petit à ♣. Surtout, pas de panique! Jouez ♥ naturellement et laissez le soin à l'adversaire d'ouvrir la couleur à ♦. Vous vous assurez ainsi de la répartition de votre longue et tout le monde restera dans l'expectative.

6. Votre seul cas de conscience est de présenter ou non la poignée. Ne soyez point étonnés! Si la distribution vous est contraire, ce renseignement peut devenir la cause de votre perte. Par contre, cette configuration de jeu est classique. Le Petit au bout est un leurre et une source d'inextricables problèmes à quelques levées de la fin. Vous différez le sauvetage et utilisez à fond la puissance émanant de votre longueur d'atouts.

7. Votre main comporte beaucoup trop de perdantes. Coupez du Petit dès le deuxième tour de ♠. C'est la seule issue, sinon il sera enfermé et vous ne pouvez espérer gagner sans lui. Même si l'entame s'est produite dans une longue, c'est ici un cas de force majeure.

8. Maintenant, assez ri! Vous coupez du 8 d'atout et entreprenez d'uppercuter les tarots majeurs défensifs. Vous êtes-vous fait une idée de la distribution ennemie? Bien! Alors, vous allez tout tenter pour m'amener ce Petit au bout. Non, mais...!

9. Malgré quatre contrôles, la faible teneur des atouts et la mauvaise couleur à ♣ sont des éléments dissuasifs pour envisager un contrat. Passe.

10. Cette main n'a rien de transcendant. La dispersion des points la rend délicate à jouer. Cependant, la Garde est jouable grâce à la longueur à l'atout. Garde.

11. La qualité des tarots permet l'exploitation d'un excellent surcontrat. L'absence de Bouts interdit la Garde-Contre, mais on ne peut descendre en dessous du contrat de Garde-Sans, car les possibilités de maniement de cette main sont multiples. Garde-Sans.

13. Peu de levées et une égalité entre la longueur d'atout et les ♠ qui posera un problème d'affranchissement. Une main sans intérêt et vouée à l'échec. Passe.

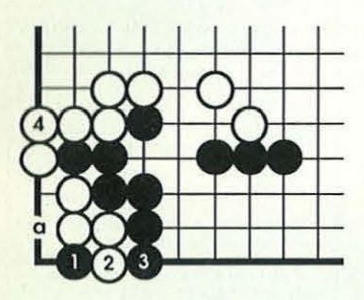
PAGE 83
Othello

2. A3

• Si Noir répond A2, Blanc peut faire un piège de Stoner en jouant A6: si Noir ne joue pas A7, Blanc prend le coin A1 et si Noir joue A7, il retourne B7 et Blanc peut prendre le coin A8.

• Si Noir répond H7, Blanc joue A6 et tous les coups de Noir perdent un coin immédiatement (B6 retourne B7...).

PAGE 84
Go:



2: 1 est un *Tesuji*, meilleur que la simple descente en 3. Blanc doit connecter en 4, sinon il s'expose à un *Ko* désagréable quand Noir joue **a**. Le problème, si Noir joue 3, c'est que c'est *Gote* et que la continuation en 1 est *Gote* elle aussi. Noir 2, Blanc 1, Noir 3 est médiocre (zéro à votre place!) parce que *Gote*!

*Exercices tirés du livre: Endgame (Ogawa-Davies) chez Ishi-Press.

PAGE 85
Backgammon:

1. Il faut évidemment jouer N2N4 pour le 2, de manière à se donner un pion supplémentaire en position de sortie.
Pour le 3, on pourrait envisager B4B1, mais ce mouvement met 2 pions (en B1) hors jeu. Pour avoir une chance, Blanc doit plutôt jouer B6B3.

2. B8B4*-B7B4 permet de laisser Noir derrière une prime de 5 cases; mais Blanc n'a pas assez de timing par rapport à Noir pour se permettre ce jeu; il est obligé de jouer le back game, à fond, avec B7B4*-B7B3, espérant ainsi être frappé...

3. Pour que Noir ait plus de chance de se découvrir (avec tout 1), il faut laisser un seul pion en N1.
Ceci étant acquis, il faut avancer au moins jusqu'en N7, pour limiter les chances de partie triple; avancer d'une traite jusqu'en N9 diminue légèrement les chances de partie double: mais il est encore meilleur de jouer B6B4 avec le dernier 2, pour essayer de fermer le board au cas où l'on aurait un shot.

4. Dans la mesure où vous êtes obligé de lâcher N1 autant le faire en se laissant le plus de chance d'éviter une partie double.
C'est pourquoi, il est préférable (pour le cas où Noir sortirait en deux coups) de jouer N1B6-N1N7, plutôt que N1B12X2; dans le deuxième cas, seul 6-6 vous sauve; dans le premier, vous avez également 5-5 et 4-4.

5. Il est tentant de jouer N1N2*-N11B12, par exemple. Mais la position de Noir est tellement forte que même s'il était frappé et faisait ensuite son plus mauvais dé (5-1), il serait encore favori.
Tant que Noir n'a pas cassé sa prime, il est illusoire de frapper: il vaut mieux jouer N1N3-N11N12.

7. C'est une position délicate, dont le timing est, encore une fois, la clé.
Le but est d'amener Noir à casser sa prime, et de garder soi-même du timing.
Ainsi, il faut jouer N1N3 (pour obliger Noir à avancer en cas de 5-5, et permettre de sortir un pion avec 6

sans casser le back game) et N12B9, pour obliger Noir à frapper (sauf en cas de 6-1) s'il sort son pion arrière.

8. Dans cette fin de back game, Blanc doit absolument retenir le blot noir en B7, et, si possible, capturer les deux autres pions noirs. On peut penser à se protéger contre les gros doubles mais, dans cette situation, aucun n'est vraiment catastrophique pour Blanc. Il faut donc se concentrer sur la meilleure manière de menacer les deux autres pions noirs; on y parvient en jouant N7N11-N8N11. On bloque ainsi les 7: si Noir fait ce chiffre, il sera obligé de dédoubler les pions de N4; ce qui arrivera tout de même une fois sur 6...

9. Sûrement non; en effet:
- Noir a un bon timing
- Blanc va sûrement laisser des shots rapidement
- Il y a peu de chances de gammon.

10. 95% des joueurs joueraient sûrement B9B4-N2N4; ce n'est pas mal joué, mais il est probablement meilleur de faire N2N4-N4N9. En effet, si Blanc joue B9B4-N2N4, il ne refait pas immédiatement un 5, il devra casser sa prime et n'aura pratiquement plus de jeu: Noir, en revanche, a plus de timing.

En jouant N2N4-N4N9, on duplique les 1 et les 3, et, si on n'est pas frappé, on prend l'avantage dans la partie

PAGES 86 ET 87

Scrabble:

Les Benjamins:

- Avec ANIME, on peut faire: BIOAMINE, CALAMINE, DOPAMINE, FORAMINE, THIAMINE, VITAMINE
- Avec CYCLE, on peut faire: EPICYCLE, TRICYCLE
- Avec CAILLE, on peut faire: BLOCAILLE, CARCAILLE, FONCAILLE
- Avec LISEUR, on peut faire: AVALISEUR, EGALISEUR

Le coin du stratège:

On peut jouer PIQUE en E8 pour 28, ou QUE en différents endroits pour 26, voir QUIET en L4 pour 24.

Mais PIQUE ouvre beaucoup (EPIQUE, PIQUER, PIQUET, etc.), et QUE laisse un mauvais reliquat; pour ce qui est de QUIET, tant qu'à faire de jouer 24, on peut poser un mot plus astucieux: CELUI en G6; on ferme relativement la grille pour l'adversaire, et l'on garde QUI, avec l'espoir de jouer au minimum QUI rallongeant CELUI ou ICELUI, pour 28 points. On peut aussi envisager de jouer tout de suite ICELUI pour 25 et de garder QU.

Pentatop:

2. IRANIEN en I4 pour 79 points (sous-top: IRANIENS en 8A pour 77 points)
3. L(Y)OPHILES en 4D pour 104 points (sous-top: POLLE(N)S en 11B pour 78 points)
4. PASQUIN en G8 pour 81 points (sous-top: PASQUIN en L2 pour 68 points)
5. (Y)EOMANRY en E4 pour 118 points (sous-top: MONNAYER en 14E pour 90 points)

PAGES 88 ET 89

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les mots cassés:

- LAVE + MURI = VELARIUM
- PANE + DIME = PANDEMIE
- ECHU + MAIN = CHAUMINE
- KHAT + DIVE = KHEDIVAT

Les anaphrases:

- IGNORAIS-AGIRIONS
- MATERONS-MATRONES
- MERITANT-MARTINET
- SURVEILLE-VEILLEURS
- DEPENSIER-PENDERIES

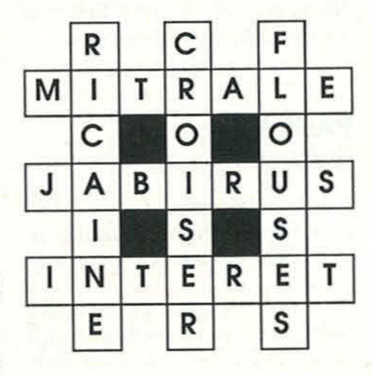
Mini-tirages:

EMBRUN, COCOLE, BURGER, GRINGO, OPINEL, OCTIDI, DEUSIO, KEVLAR, MEGALO, BONACE.

Du coq à l'âne:

- DABE, DATE, PATE, PETE, PERE
- MINI, MINE, MIRE, MARE, MARI, MAXI
- AUDIO, AUDIT, DUDIT, DURIT, DURAT, DURAS, DIRAS, VIRAS, VIDAS, VIDES, VIDEO
- HUILE, HURLE, HARLE, HALLE, HALTE, HANTE, HONTE, MONTE, MONTS, MONOS, MONOI

La grille mystère:



L'escamot:

NIE-SIEN-LIENS-SENILE-LESBIEN-BERLINES-INSERABLE-BALNEAIRES-RABELAISIEN

Les cousins:

- SKIA, SKIE, SKIF, SKIN, SKIP, SKIS
- CHNOQUE, CINOQUE
- ENVIDER, ENVINER
- MASSER, MESSER, MUSSER
- NAFE, NAGE, NASE, NAZE
- BOLEE, COLEE, DOLEE, TOLEE, VOLEE
- RIOJA, RIOTA
- KALI, MALI, PALI, SALI, WALI
- MAIORAL, MAJORAL, MAYORAL
- FOUFOU, FOUTOU

Le point commun:

1. Ce sont aussi des termes d'anatomie (vérifiez dans le dictionnaire).
2. Tous les mots admettent la rallonge initiale GER.
3. Ce sont des anagrammes de noms d'oiseaux: PERRUCHE, PELICAN, PETREL, CORBEAU, TISSERIN.

Les anagrammes:

- URBAINS + C = RUBICANS
  + O = SUBORNAI
  + G = BRINGUAS
  + E = URBAINES-URBANISE
  + R = BRUNIRAS-RURBAINS
  + A = RUBANAIS-URBANISA
  + I = BURINAIS
  + T = TURBINAS
- MAIORAL + L = AMOLLIRA
  + Y = LARMOYAI
  + R = ARMORIAL
  + E = MAIORALE
  + S = MORALISA

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général: Paul Dupuy
Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier: Jacques Béhar
Directeur commercial publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef: Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint: Francis Piault
Secrétaire de rédaction: Marie-Colette Lucas
assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault
assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs: Pascal Gros, Pierre Grumberg, Dominique Guyot
Photos: Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres: Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

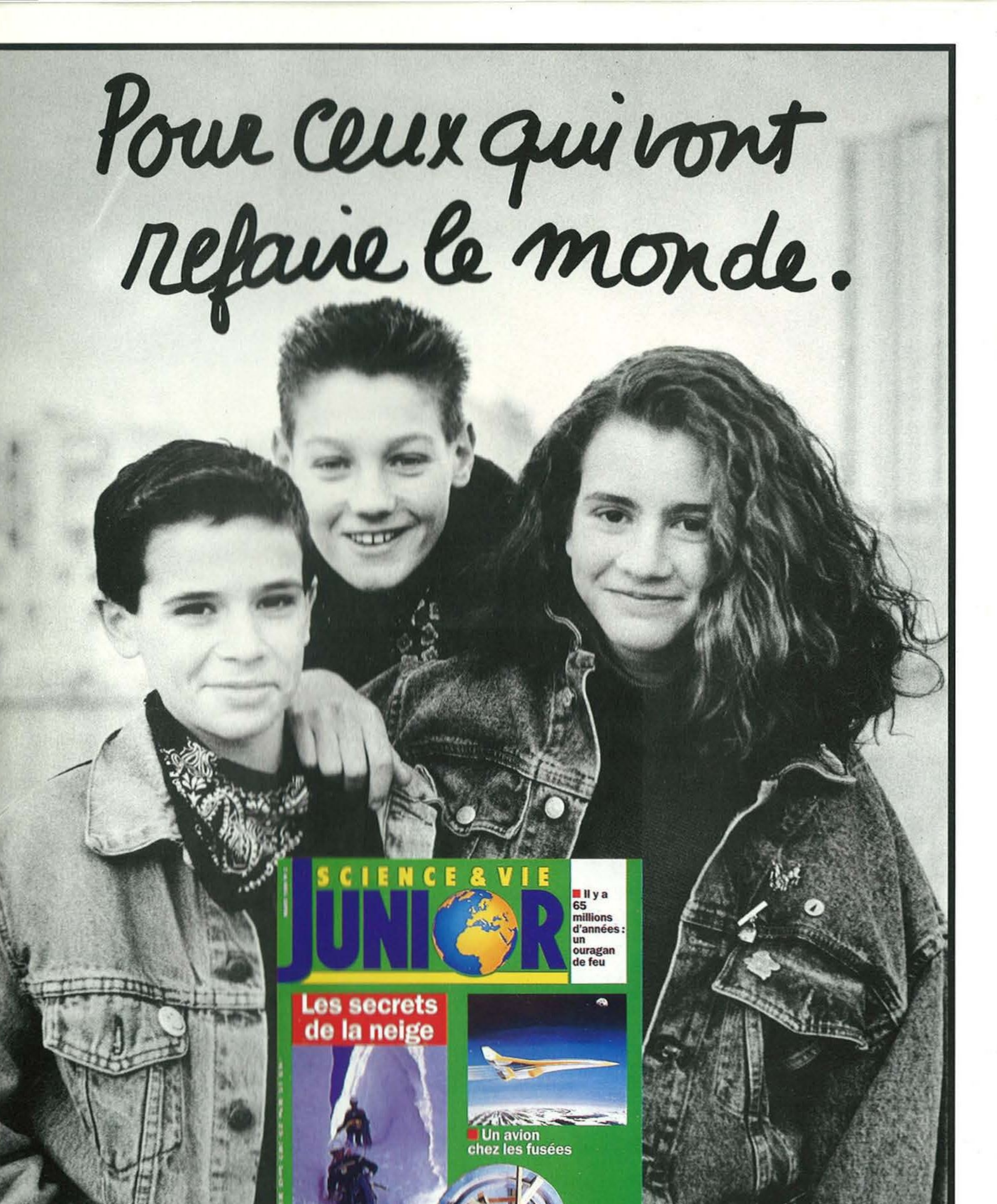
Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

Services commerciaux
Direction marketing et développement: Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros: Susan Tromeur
Ventes au numéro: Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications: Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse: Michèle Hilling
assistée de Capucine Thévenoux

Publicité
Directeur de publicité: Marie-Christine Seznec
Chef de publicité: Caroline Carron de la Carrière
Assistée de Claudine Bourbier
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.98



Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F; durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication: Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant


Pour ceux qui vont refaire le monde.
SCIENCE & VIE
JUNIOR
Il y a 65 millions d'années : un ouragan de feu
Les secrets de la neige
Un avion chez les fusées
Dossier : le mouvement perpétuel
N° 3 EN VENTE LE 21 MARS